POKE

Numer 3/2003 (3)



Lotus Turbo Challenge 2

Stunts

Kupujemy ZX Spectrum

„Wrzucamy trzeci bieg i nabieramy tempa” – tak miał się zaczynać wstępniak do tego numeru POKE. Najwidoczniej jednak trafiliśmy na ogromny objazd albo złapaliśmy po drodze gumę, bo docieramy kilka miesięcy później. Parę rzeczy, które wtedy należały wciąż do przyszłości (np. matury i sesja) już dawno powinny być niemiłym wspomnieniem, liga Stunts, do której miałem zaprosić już działa, a nowinki ze świata straciły na aktualności.

Miejmy jednak nadzieję, że to był jednorazowy wypadek przy pracy. Drugi numer, podobnie jak pierwszy, rozchodził się jak świeże bułeczki (a nawet lepiej). Z tego miejsca chciałbym podziękować wszystkim, którzy rozreklamowali go na swoich stronach, a także wśród znajomych. Równie gorąco chciałbym podziękować za szeroki i ciepły odzew ze strony czytelników i osób, które zgłosiły się z ofertą współpracy. Pierwsze teksty nowych POKErzystów już trafiły do tego numeru, część znajdzie się w następnym numerze (głównie dlatego, że nie pasowały do numeru poświęconego wyścigom).

Jak pewnie zdążyliście się zorientować, trzeci numer poświęcony jest całkowicie (może z wyjątkiem publicystyki i działu jest technicznie) szeroko pojętym wyścigom. Możecie zapoznać się z naszymi opiniami na temat takich tytułów jak Screamer 2, Stunts, Test Drive 5, czy Sega Rally. Nie byłbym sobą, gdybym nie polecił również recenzji Lotusa 2, napisanej przez JimVonMoona. Niewątpliwie była warta czekania tych 3 miesięcy (od 27 marca do 30 czerwca).

Wyjątkowo w tym numerze nie ma żadnych poradników. Dział z remake’ami również podporządkowany jest wyścigom. W tym miesiącu obadamy gry Sega Rally w wersji na GBA oraz Żużel 2002 na PC.

W dziale „Jest Technicznie” kolega Dracon__ opowie nam o Virtual PC.
No i na koniec – publicystyka, a w niej odpowiedzi na listy przesłane pod adresem redakcji, poradnik o kupowaniu Spectrumienki, Test Drive Story, artykuł o remejkach/sequelach w produkcji oraz artykuł o zjawisku abandonware.
Pamiętacie, jak w pierwszym numerze pisałem, że jedną z rzeczy, które różnią POKE od innych pism jest brak nowości i zapowiedzi? No cóż, myliłem się, bo oto na koniec dochodzi nowy dział – Z Frontu. Co prawda nie obiecujemy, że będzie obecny w każdym numerze, ale jeżeli znajdzie się odpowiednia ilość materiału, to czemu nie.

Na ten miesiąc to niestety tyle, następny numer już powinien być normalny, a pierwsze materiały do niego już są gotowe.

eof;

Ekipa

Ten numer POKE przygotowali: Maciej Kaczyński, Łukasz „Dracon__” Woźniczka, Adam Kamilewicz, Michał „gal_vnv” Galiński, Jakub „JimVonMoon” Nowakowski. Całość do kupy złożył: Marcin „Hawk” Król

Adres pisma: http://www.poke.tk
E-mail kontaktowy: kontakt@poke.tk

Redakcja zastrzega sobie publikację (lub nie) wszelkich listów nadesłanych na ten adres, robienie sobie z nich jaj, a także ich skracania i wycinania wszelkich wulgaryzmów.



Daytona USA Deluxe (PC)
Developer: Sega Sports
Wydawca: Sega
Rok wydania: 1997
Recenzja: Maciej Kaczyński

Sega to eksperci od gier zręcznościowych, co do tego nie ma żadnych wątpliwości. Stworzyli tyle hitów, że aż trudno je zliczyć. To do nich należy pierwsza bijatyka 3D (Virtua Fighter jak by się ktoś pytał), to oni stworzyli tak genialne wyścigi jak Outrun, Hang-On, Sega Rally Championship, czy właśnie Daytona USA. Każda z gier charakteryzowała się typowo arcadowym podejściem do tematu (nic dziwnego, w końcu debiutowały w salonach gier), a dopiero później zostały przeniesione na konsole. Po dość szybko traconej pozycji względem Sony Playstation, wydawało się, że Sega na poważnie zaczęła się interesować blaszakami. Świadczyć o tym mogły wydawane przez oddział Sega PC takich tytułów jak Virtua Fighter, Virtua Cop, House of the Dead, Panzer Dragoon, czy właśnie opisywana gra.



Gra wyszła dość późno (jak większość konwersji z konsol na PC), bo w 1997 roku, kiedy na rynku zadomowiły się takie tytuły jak Need For Speed, a ilość wyścigów na PC rosła w zastraszającym tempie. Może dlatego produkt Segi przeszedł w zasadzie bez echa.
Grając w ten tytuł trzeba koniecznie pamiętać, że mamy do czynienia z portem z konsoli i automatów arcade. Dlatego można zapomnieć o realistycznej jeździe, czy nawet o mnogości opcji. Do wyboru mamy 6 tras i 8 samochodów, czyli przeciętnie. Do tego wszystko (prócz trasy Daytona) jest wytworem panów z Sega.
A jak się jeździ? Nie powiem, dość przyjemnie (jeżeli nie przeszkadza nikomu uproszczony model jazdy). Rywalizacja na torze jest zacięta, kierowcy nie dają za wygraną i dzielnie walczą o prowadzenie. Daytona to jedna z tych gier, w których warto, a nawet trzeba wykorzystywać powerslideing.
Pozytywnym zaskoczeniem był dla mnie fakt, że w grze zaimplementowano system zniszczeń. Przynajmniej wizualnie, bo samochodami kieruje się bez zmian.
Ba, w mało której grze arcadowej można ustawić parametry samochodu (np. rodzaj zawieszenia), a tu proszę, to też jest. Jednak realizmu rodem z NASCARa nie ma co oczekiwać. To ma być prosta wyścigówka, bez żmudnego ślęczenia i ustawiania kąta nachylenia spoilerów.
W każdym wyścigu startujemy jako ostatni i mozolnie musimy przedzierać się przez 19 innych samochodów. Walka jest bardzo zacięta, nawet na początkowych ustawieniach trudności i trzeba naprawdę się sprężyć żeby udało nam się zająć czołowe miejsce. Przede wszystkim, musimy walczyć z czasem który nieubłaganie ucieka (a czego się spodziewaliście po grze z automatów?) Często,



przynajmniej na początku, będzie to wasz największy wróg i nie raz staniecie tuż przed wybawczym checkpointem. Po drugie trzeba perfekcyjnie opanować trasę, no ale to już oczywiste. Tory nie są jakoś szczególnie długie, bo cały wyścig nie trwa więcej niż 5 minut. Niestety widać, że to bezpośredni port z automatów. Może gdyby gra wyszła wcześniej, przed erą akceleratorów 3D, odniosłaby większy sukces. A tak? Jest po prostu średnio. Fakt, wszystko chodzi płynnie jak na arcade przystało, ale otoczenie jest jakieś pustawe. Dodatkowo dochodzą do tego przeciętne modele samochodów (tak mniej więcej na poziomie z 94-95 roku), błędy w nakładaniu się tekstur i pojawiające się znikąd elementy toru.



Oprócz trybu arcade, Daytona USA Deluxe pozwala nam na swobodne zapoznanie się z trasami i samochodami w trybie Time Attack, jak również na grę w kilka osób (na podzielonym ekranie, bądź za pomocą sieci).
Niestety, nie wszystko co dobre w salonach gier i na konsoli, sprawdza się na PCtach. Daytona USA Deluxe jest tego smutnym przykładem. Gra nie wciąga tak bardzo jak tytuły z tamtego okresu i raczej nadaje się do okazyjnego kontaktu, niż do kilkugodzinnych maratonów.



Gran Turismo (PSX)
Developer: Polyphony
Wydawca: Sony
Rok wydania: 1998
Recenzja: Maciej Kaczyński

Ponad 120 modeli samochodów, kilkanaście tras i wyścigów. Miesiące dobrej zabawy. Tak pokrótce można scharakteryzować Gran Turismo – grę, której pecetowcy mogą pozazdrościć posiadaczom PSX.
Nie ma co ukrywać, dzieło Polyphony Digital robi wrażenie rozmachem. Po świetnie zmontowanym intro wita nas schludnie przygotowane, choć nieco ubogie menu główne. Udostępniono dwa głowne tryby – arcade oraz Gran Turismo. Ten pierwszy to standard – wybieramy autko, trasę, rodzaj zabawy (pojedynczy wyścig, time trial lub pojedynek w 2 osoby) i ścigamy się z przeciwnikami.
Jednak zaliczenie wszystkich tras na pierwszym miejscu odblokowuje kilka bonusów (jak nowe trasy, czy filmiki), więc warto się poświęcić i pojeździć trochę.
Właściwym trybem gry jest jednak Gran Turismo. Pod tą nazwą kryje się, ni mniej, ni więcej, tylko tryb kariery. Dostajemy 10 tys. Kredytów, które przeznaczamy na pierwszy samochód (używany) i ogromne pole do popisu.
Zanim jednak zaczniemy prawdziwą zabawę musimy zaopatrzyć się w licencję kierowcy. Licencja klasy B, to najprostsza, gdzie byle wozem mamy szansę zająć pierwsze miejsce. Jak wygląda zdobywanie takiej licencji? Musimy wykonać osiem różnorodnych zadań mieszcząc się w wyznaczonym czasie. W klasie B, musimy np. nauczyć się odpowiednio hamować (mamy do przejechania odcinek, na końcu którego jest pas w obrębie którego musimy się zatrzymać), czy wchodzić odpowiednio w zakręty. Niektóre próby przyjdzie nam podejmować kilkadziesiąt razy, szczególnie jeżeli chcemy zaliczyć licencję na złoto (a to się opłaca, bo dostaniemy np. niezły wóz za darmo). Oczywiście, kolejne licencje zdobywa się trudniej, ale dają dużo większe możliwości.
To co najbardziej przyciąga uwagę to ilość dostępnych samochodów. Jak już wspominałem jest ich sporo powyżej stu. Część z wozów występuje co prawda w kilku wersjach, ale nawet odejmując duble, zostaniemy z imponującą liczbą kilkudziesięciu modeli. A czym możemy jeździć? Do wyboru mamy auta Mazdy, Hondy, Chevroleta... Tak, tak, wszystko jest licencjonowane. Dodajcie do tego fakt, że developerzy testowali każdy z modeli osobiście i oddali je dość wiernie (włączając w to odgłosy silników). Dla niewyżytych mechaników przygotowano także możliwość tuningowania samochodów, czy dobierania odpowiednich ustawień przed wyścigami.
Po zdobyciu upragnionej licencji i zakupie autka wybieramy się na przejażdżkę. Do dyspozycji oddano nam kilkanaście wyścigów i ok. 10 tras. Trasy są, niestety, zamknięte – jeździmy po specjalnie przygotowanych torach. Mimo wszystko, robią dobre wrażenie – są przemyślane i dość zróżnicowane.
Największe obawy miałem w stosunku do grafiki. Wiadomo, PSX w 1998 roku zbliżał się do kresu swoich możliwości graficznych. Na szczęście, moje lęki były bezpodstawne. Twórcy wycisnęli z konsoli siódme poty, co zaowocowało naprawdę dobrą grafiką. Co prawda tylko w niskiej rozdzielczości (replaye w wysokiej rozdzielczości można obejrzeć jedynie na trasie nocnej, bo tam mała ilość pamięci nie stanowi przeszkody), ale za to doskonałej jakości.
Otoczenie jest bardzo bogate, a dystans na jaki widzimy trasę daleki. Samochody są może trochę kanciaste (ale tylko trochę), ale bez problemu rozpoznamy poszczególne modele samochodów. Ba, widać nawet jak pracuje zawieszenie przy skręcaniu.
Muzyka i odgłosy stoją na równie wysokim poziomie. Auta mają oryginalne „brzmienia”, co pokazuje ile pracy i wysiłku włożyło Polyphony w stworzenie gry. Jedyne co psuje ten idylliyczny wizerunek, to brak widoku deski rozdzielczej (choć to w 1998 roku już niestety norma) oraz brak uszkodzeń. Nieważne, jak byś jeździł, samochód wciąż wygląda jak spod szpilki. Szkoda, wielka szkoda, choć rozumiem, że wynika to z wynegocjowanych licencji z twórcami cacek, którymi jeździmy.
No właśnie, jak się jeździ? Dzięki wsparciu dla Dualshocka – świetnie. Analogowy pad to jednak wspaniały wynalazek. Ma się dobrą kontrolę nad samochodem. Czuć, że prowadzi się RWD, albo 4WD, można idealnie wchodzić w zakręty. Oczywiście grać za pomocą cyfrowego manipulatora (np. klawiatury na emulatorze), też się da, ale gra jest znacznie trudniejsza.



Najmniej realistycznym elementem jest system kolizji. Samochody odbijają się od przeszkód, jak od piłki. Rozumiem, że nie ma uszkodzeń, że nie możemy obserwować niszczonych samochodów, ale chociaż coś na poziomie pierwszego NFS by się przydało.
Polyphony udało się uzyskać doskonałe proporcje między realizmem, a dostępnością tytułu dla mas. Oczywiście, żeby poznać tajniki potrzebne jest wieeele godzin spędzonych przy grze, ale już na początku można się nieźle bawić.
Jeżeli szukacie dobrych wyścigów, których „przejście” zajmie wam sporo czasu, lubicie grzebać się w ustawieniach wozów, czy po prostu kolekcjonować samochody i jesteście skłonni przymknąć oczy na niedociągnięcia, to nie wahajcie się ani chwili. Gran Turismo czeka.

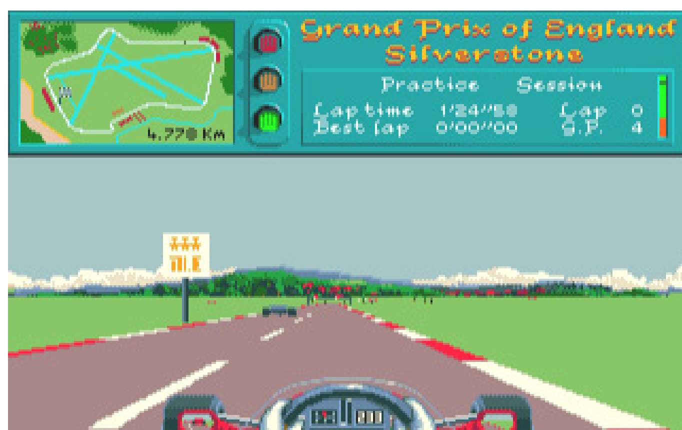


Vroom (Atari ST)
Developer: Lankhorn
Wydawca: Lankhorn
Rok wydania: 1991
Recenzja: Dracon__ [plof]

Witam ponownie wszystkich miłośników klasyki komputerowej, na ruszt wrzucimy sobie dzisiaj bardzo przyjemną ścigałkę firmy Lankhorn o nazwie Vroom.
Jeśli nazwa nic Tobie nie mówi przypomnę pokrótce na czym cała zabawa polega, a więc zasiadamy za kierownicą dość potężnej zabawki, w której zamontowano bardzo szybko liczący (do trzystu a nawet ciut więcej) wyświetlacz. Podobnie jak w opisywanym No Second Prize sterujemy myszką, owszem można i joystickiem lecz szczerze odradzam taką kombinację.



Do naszej dyspozycji mamy kilka trybów, począwszy od jazdy treningowej przez tryb zręcznościowy a kończąc na rasowym wyścigu. Aby wygrać należy wyprzedzić jak największą liczbę pojazdów, wszystko widać jak na dłoni w górnej części ekranu, gdzie umieszczone są ikonki pojazdów. W trybie arcade musimy wyprzedzić taką ilość pojazdów, aż obok zielonych



zaczną pojawiać się czerwone, wtedy należy utrzymać taki status do końca wyścigu, zaś w trybie Race obowiązuje zasada kto pierwszy przy pucharze ten lepszy. Bacznie obserwujmy ilość paliwa (pasek w górnej części ekranu przy liczbie aut), stan opon i silnika (obok licznika ikonki T i E). Jeśli zaświecą się na pomarańczowo trzeba ciut popuścić wodze fantazji. Pamiętajmy o boksie w którym to mechanik wymieni nam koła jak i skropi zaschnięty bak, nie zrobi jednak tego za darmo, musimy go więc pogonić klawiszami T i G. Trzeba przyznać, że dość dobrze została oddana atmosfera walki o szachownice, auta przeciskają się, atakują kiedy nadarzy się okazja wyforsowania na przód peletonu. O ile w trybie arcade nie obce są nam poślizgi rodem ze Screamera oraz dość częste odbicia się od kół przeciwnika (fajna zabawa), to już w trybie Race diametralnie podnosi się ryzyko wypadku, auto reaguje bardziej żwawo oraz łatwiej stracić nad nim panowanie. Trzeba bardzo dobrze przyswoić sobie wchodzenie w zakręty z doborem odpowiedniej prędkości. Warto zaznaczyć również, że sterowanie gazem i hamulcem odbywa się analogowo co jeszcze bardziej uprzyjemnia nam jazdę i urzeczywistnia grę. Milutkim dodatkiem są lusterka, dzięki którym mamy orientacje nad naszym ogonem.
Podstawowa wersja Vrooma zawiera sześć tras, bardzo ładnie wykonanych i nie pozwalających na nudę. Auto raz po raz przy dużej szybkości pokonuje wzniesienia aby zaraz potem przystąpić do szaleńczego zjazdu, to chyba najbardziej „kręcące" elementy gry. Piszę podstawowa, ponieważ gra tak się spodobała Nam graczom, że powstały różne dodatki jak data disk zawierający dodatkowe trasy lub Vroom Multiplayer pozwalający na grę w dwie osoby na jednym komputerze. Oczywiście i ta wersja pozwala pograć w dwie osoby, w menu widnieje opcja modem i local lecz nigdy nie miałem okazji ujrzeć jej w akcji.



Oprawę audio zaliczam do bardzo udanych, świetne odgłosy silnika pracującego na najwyższych obrotach, wszelkiego rodzaju stłuczki czy mijanie pojazdów przeciwnika, to naprawdę się słyszy. Dochodzi do tego świst mijanych po drodze mostów i tym podobnych budowli, naprawdę autorzy pomyśleli o większości tych drobnych ale jakże cieszących słuch elementów.
Warto choć raz spróbować swoich sił za sterami bolidu, dla mnie to była pierwsza gra jaką odpaliłem na swoim pierwszym ST, grało się z siostrą, kumplami, szynszylem, psem sąsiada i nikt nie narzekał. No może odrobinę myszka przez wkręcające się w rolki włosy ale i ona wiedziała, że dla dobrego produktu warto się poświęcić. Czy tak jest naprawdę trzeba się osobiście przekonać, życzę udanej zabawy.



No Second Prize (Atari ST)
Developer: Thalion
Wydawca: Thalion
Rok wydania: 1992
Recenzja: Dracon__ [plof]

Wyścigi jednośladów od zawsze siedziały cicho w cieniu czterech kółek. Stwierdzenie to tłumaczy z pewnością bardzo mała liczba gier, które z czystym sumieniem można uznać za dobre. Wśród tego nielicznego grona warto zapoznać się bliżej z grą No Second Prize zasłużonej firmy Thalion.
Ukazała się w 1992 roku i niemal od razu zdobyła spore uznanie wśród wielu komputerowych graczy. Przykuwała do siebie świetną trójwymiarową grafiką, bardzo przyjemną muzyką, oraz niezwykle sugestywnym odczuciem zespolenia kierowcy z maszyną.
Grę rozpoczyna intro w którym to autorzy dają nam przedsmak tego co nas czeka już za moment, następnie menu gdzie do dyspozycji mamy trening bądź mistrzostwa. Naprawdę warto poświęcić trochę wolnego czasu na zaznajomienie się z trasami oraz techniką jazdy każdej z sześciu indywidualności, w którą dane będzie się nam wcielić. Pamiętajmy o dobrze wyczyszczonym gryzoniu, gdyż nasze bodźce na ekran będzie przekazywała myszka. Poza wyborem osoby, a zarazem jej stylu jazdy będziemy mogli wybrać sobie jeden z pięciu dostępnych poziomów czułości myszy oraz automatyczną lub ręczną skrzynię biegów.



Kiedy nadchodzi upragniona chwila startu wciskamy gaz do dechy (prawy klawisz myszy) i płynnie wrzucamy kolejne biegi (klawisze Shift lub Alt) aż do pierwszego ostrzejszego zakrętu... brzdęk! No tak trening... ale kiedy opanujemy tę trudną sztukę jazdy, zaczniemy czerpać niezwykłą przyjemność z majestatycznego (i bardzo szybkiego) płynięcia po jezdni. Zwiedzania jest dość sporo, oddano do naszego użytku 20 starannie przygotowanych tras, różniących się znacząco swoją trudnością. Jeśli już przy tym jesteśmy to muszę podnieść rękę w górę i naskarżyć na pomysłodawcę umieszczenia w dalszych, a zarazem trudniejszych trasach przeszkadzajek jakimi są plamy oleju oraz „jumpery” (doprawdy inna nazwa nie przychodzi mi do głowy). Nie mam pojęcia również jak reagowali na nie inni gracze lecz mi stanowczo pomysł się nie spodobał. Dalej jednak jest już całkiem przyjemnie, nasz motocykl jak i jego kierowca nie są z gumy i swoją wytrzymałość mają, więc należy unikać gwałtownej redukcji z szóstego biegu na drugi czy też bliskich spotkań z okoliczną zabudową.
Skoro już mowa o krajobrazie, który nas otacza wypada zaznaczyć iż całość grafiki wykonana jest wektorowo, jedynie deska rozdzielcza przedstawiona jest na płaskim obrazie co nie powinno nikogo dziwić. Teren jest dość skąpy co pozwala zachować płynność a zarazem przyjemność z gry, mijamy mosty, budynki, drzewka a gdzieniegdzie spotkać można karetkę czyhającą na nasze organy. Poziom trudności stoi na dość wysokim poziomie.



Tak jak zaznaczałem wcześniej trzeba sporo wyjeździć aby móc zapanować nad motocyklem, do tego dochodzą wcale niegłupi przeciwnicy oraz nieszczęsne pułapki na późniejszych trasach. Ciekawą opcją jest funkcja replay, dzięki niej możemy prześledzić nasze jednośladowe poczynania z różnych kamer, co więcej nad trasą lata helikopter z którego widać przebieg wyścigu jak na dłoni. Niestety trzeba być prowadzącym ponieważ załoga powietrzna drugich i dalszych miejsc nie uznaje.
Efekty dźwiękowe są dość skąpe lecz znośne, przyjemna muzyka w menu oraz intrze gdzie szczególnie potrafi przykuć oko do ekranu i wczuć gracza w ciekawy nastrój gry.



No Second Prize bardzo pozytywnie zapadł w mojej pamięci, jego charakter pozostał nie zmieniony przez te wszystkie lata. Pamiętam dość dobrze jak starałem się opanować każdy kolejny metr trasy aby uzyskać coraz to lepsze czasy. To obowiązkowy tytuł dla miłośników jednośladów, jak i perfekcjonistów którzy wiedzą, że wszystko zależy tylko od nich, wystarczy nie znudzenie grać, grać i grać. Czego i wam wszystkim życzę.



Indy Heat (Atari ST)
Developer: Storm Sales Curve
Wydawca: Storm Sales Curve
Rok wydania: 1991
Recenzja: Dracon__ [plof]

Chyba każdy czasem ma ochotę zagrać w grę prostą, łatwą a zarazem przyjemną. Mając na celu taką formę rozrywki odpaliłem sobie tytulik „Indy Heat" i chyba tak źle nie trafiłem. Ścigamy się w niej bolidami formuły, jeśli będziemy dobrzy to oprócz zyskanych punktów w klasyfikacji generalnej stać nas będzie na usprawnienie naszego autka.



Podrasować możemy sobie silnik, zmniejszyć spalanie paliwa, poprawić zwrotność, skrócić drogę hamowania czy też odpowiednio dobrze podszkolić ekipę w boksie. Ahh zapomniałbym jeszcze o mieszance turbo, o której to powinniśmy pamiętać szczególnie w pierwszych wyścigach. Na torze ścigamy się z trzema innymi przeciwnikami, z których jeden może być kierowany przez drugą osobę. Tor widzimy



w pewnej izometrii i mimo tego iż ilość użytych kolorów jest bardzo skąpa to prezentuje się bardzo fajnie jak na swe lata, szczególną uwagę zwracają ruchome postacie, które to widzimy w warsztacie czy też na trasie informujące nas o pilnej wizycie w naprawie. Pozatym stoją jakieś budowle, trybuny z kibicami, mosty a czasem jakiś skrót, który nie zawsze pozwoli nam zaoszczędzić trochę czasu. Naszą pozycje w wyścigu widzimy na tablicy informacyjnej z czterema cyframi w kolorze naszych pojazdów. Ta cyfra (swoją drogą pokazująca liczbę przejechanych okrążeń), która jest najwyżej prezentuje prowadzącego Już stojąc na linii startu powinniśmy zapomnieć o jakichkolwiek zasadach, przeciwnicy jadą przed siebie nie zważając na występujące przeciwności losu, co chwilkę auta się zderzają odbijając się przy tym jak piłeczki pingpongowe. Raz ulatnia się z nich ciemny dym, czasem odleci jakaś część a innym razem widać pojawiające się płomienie. Wbrew pozorom nie tylko kierowca ryzykuje, współczuć należy ekipie siedzącej w boksach gdzie tabletki na uspokojenie znikają garściami. Nawet tam dochodzi do olbrzymiej ilości przepychanek, w których niejednokrotnie obrywa któryś z mechaników. Takie wypchnięcie auta przeciwnika z boksu pomaga nam często w wygranej gdyż nie zdąży sobie biedak na czas zatankować pojazdu i zamiast cofnąć się kawałek wstecz woli nabić sobie jeszcze jedno okrążenie jednak w ślimaczym tempie.
Do wyżycia się mamy „tylko" osiem tras, trochę skromnie jak na tego typu gierkę więc obawiam się, że znudzą się w tempie błyskawicznym.
Jeśli chodzi o sterowanie to jest ono banalne, przycisk fire odpowiada za gaz, a turbo włączamy kierując joyem w górnym kierunku, hamulec analogicznie w dół ale kto by z niego korzystał?



Jest jeszcze coś co jest „banalne" to poziom trudności, którego praktycznie rzec mówiąc nie ma, wystarczy trzymać gaz do dechy i w miarę trafiać w kolejne zakręty a zwycięstwo mamy w kieszeni. Powinno się tylko nie zapominać o tankowaniu, oraz dla pewności zostawić sobie ciut dopalacza.
Oprawa dźwiękowa nie zachwyca, jakaś średniawa muzyczka na początkowej planszy, a w samej grze oprócz buczących maszyn takie sobie odgłosy zderzeń.
Rozsądnie mówiąc „Indy Heat" dostarczyć nam może pewną dawkę zabawy, zapewne ciekawiej będzie się grało z żywym przeciwnikiem i to właśnie w tym trybie (jeśli oczywiście spróbujemy) pogramy ciut dłużej. Będzie to raczej swoista jednorazówka, taka odmiana produktów BIC'a w świecie komputerowym, no ale przynajmniej osobiście niczego więcej sobie nie obiecywałem obcując z tym produktem.



Lotus Turbo Challenge 2 (Amiga)
Developer: Magnetic Fields
Wydawca: Gremlin
Rok wydania: 1991
Recenzja: JimVonMoon

Z moich prywatnych obserwacji byłego amigowca (obecnie emulatorowca) wynika, że jeśli chodzi o gry z „przyjaciółki" to Lotus 2 należy do najczęściej odświeżanych przez graczy starszej daty gier wyścigowych. Zreszta nie ma co się dziwić – Lotus 2 zadziwiająco dobrze wytrzymał próbę czasu i pomimo archaicznie prezentującej się dziś oprawy audiowizualnej pod względem grywalności na łeb bije niektóre współczesne produkcje z tego gatunku.



Lotus 2 nie przytłacza gracza nadmierną ilością opcji. W menu możemy zmienić tylko podstawowe parametry wozu oraz rozgrywki takie jak rodzaj skrzyni biegów, ilość graczy lub tor, od którego chcemy zacząć jazdę (przez wpisanie odpowiedniego hasła). Ilość możliwych do wyboru modeli samochodów nie jest może zbyt imponująca (wyboru praktycznie nie ma –w zależności od trasy gra sama przydziela nam jeden z dwóch dostępnych modeli samochodów - Lotusa Esprit Turbo SE lub Lotusa Elan SE) natomiast gracz nie może narzekać na ilość dostępnych torów. Gra składa się z ośmiu tras – każda z nich charakteryzuje się innymi parametrami oraz innym poziomem trudności.

TRASA 1 – Las (Forest Course)
Zdecydowanie najłatwiejszy tor. Szeroka jezdnia, dobra przyczepność, duże limity czasu na pokonanie kolejnych punktów kontrolnych, mała ilość przeszkód (w postaci głazów, kałuż oraz strumieni płynących przez drogę; nad niektórymi z nich można przeskoczyć wybijając się z kłód leżących na drodze). Wszystko to sprawia, że jazda jest łatwa i przyjemna.

TRASA 2 – Noc (Night Course)
Tor również prosty, chociaż skrócona widoczność, potężne prędkości i ostre zakręty mogą wprowadzić pewne zamieszanie.

TRASA 3 – Mgła (Fog Course)
To właściwie pierwsza trasa, z którą gracz może mieć jakieś problemy. Krótka widoczność, wąska jezdnia, dużą ilość samochodów oraz liczne plamy oleju na drodze potrafią skutecznie utrudnić osiągnięcie mety.

TRASA 4 – Zima (Snow Course)
Tor o średnim poziomie trudności. Tym razem jazdę utrudnia nam śliska i słabo widoczna droga, zaspy oraz zamarznięte kałuże. Na szczęście śnieg, pomimo iż sypie gęsto, nie ogranicza widoczności. Tu już trzeba się trochę wysilić, aby zmieścić się w wyznaczonych limitach czasu.

TRASA 5 – Pustynia (Desert Course)
Tor nieco trudniejszy od poprzedniego. Tu również trzeba uważnie pilnować drogi gdyż jest słabo widoczna i piaszczysta (co utrudnia skręcanie). W dodatku trzeba wymijać wydmy oraz krzaki zalegające na drodze.

TRASA 6 – Autostrada (Motorway Course)
To jest już prawdziwie trudna trasa. Tym razem do pokonania mamy czteropasmową, dwukierunkową autostradę. Limity czasowe są dopasowane naprawdę na styk, więc wszelkie zderzenia oraz jazda pod prąd są niewskazane.

TRASA 7 – Moczary (Marsh Course)
Trasa *bardzo* trudna. Na samą myśl o niej przechodzą mnie ciarki. Tutaj na jezdni znaleźć można dosłownie wszystko: głazy, plamy oleju, a nawet całe jeziora (nad którymi trzeba przeskakiwać odbijając się od wcześniej już wspomnianych kłód). W dodatku dwa punkty kontrolne pomyślane są w taki sposób, że nie da się ich przejechać bez zbierania leżących na drodze półkul zwiększających limit czasu na pokonanie danego odcinka trasy. To jest już jazda dla prawdziwych twardzieli.



TRASA 8 – Burza (Storm Course)
Miłośników mocnych wrażeń, którym jakoś udało się pokonać poprzednią trasę z pewnością ucieszy wiadomość, iż ósma (i ostatnia) trasa jest jeszcze trudniejsza. Tutaj oprócz standardowych przeszkód (w postaci kałuż, strumieni i głazów) istnieje konieczność zbierania bonusowych półkul znacznie zwiększających prędkość naszego samochodu. Ominięcie któregoś z tych bonusów minimalizuje nasze szanse na dojechanie do kolejnego punktu kontrolnego, a zbieranie ich przy tak astronomicznych prędkościach zdecydowanie nie należy do zadań łatwych. Poziom trudności: Godlike.

Osoby znudzone samotną jazdą oraz rażąco małymi umiejętnościami komputerowych przeciwników również nie powinny być zawiedzione. Lotus 2 posiada bowiem tryb gry wieloosobowej dający możliwość gry we dwóch...

Dokończenie na stronie 10



Ridge Racer Revolution (PSX)
Developer: Namco
Wydawca: Namco
Rok wydania: 1996
Recenzja: Maciej Kaczyński

Opisywany Ridge Racer Revolution to trzecia gra (obok Sega Rally oraz Daytona USA) o automatowym rodowodzie. Pierwsza odsłona serii zawitała do salonów gier w 1993 roku. Później gra została wydana jako tytuł startowy PSX, a w 1996 roku wydano wersję Revolution, która jest po prostu wersją deluxe oryginału. Niestety, wbrew tytułowi, o żadnej rewolucji nie ma mowy, co najwyżej malutkiej rewolucyjce: polepszono nieco jakość grafiki (teraz gra wygląda prawie tak samo jak na automatach)oraz zmieniono muzykę, dodając kilka remixów. I to w zasadzie koniec nowości, reszta to stary dobry Ridge Racer.

Jak każda gra, która zanim została przeniesiona pod strzechę, debiutowała w salonach gier, RRR nie jest zbyt rozbudowana. Powiem więcej, to w czym możemy wybierać, leży w okolicach absolutnego minimum – 3 trasy, 3 tryby gry i 4 samochody.

A tak naprawdę jest tego jeszcze mniej. Te trzy trasy, to w istocie jedna, tylko w 3 wariantach (w zależności od poziomu trudności otwierają się i zamykają poszczególne odnogi drogi), Całe szczęście, że są dopracowane i faktycznie różnią się poziomem trudności, bo tak byłaby to już porażka na całej linii, szczególnie, że na wyższym poziomie trudności trzeba wybierać szybsze samochody, które są znacznie trudniejsze w sterowaniu.

Skoro jesteśmy przy samochodach, to czas je przedstawić. Jak pisałem, jest ich 4 i są to całkowicie wymyślone przez Namco modele. Każdy charakteryzuje się czterema współczynnikami – przyśpieszeniem, prędkością maksymalną, przyczepnością i zwrotnością. Dwa pierwsze samochody są dość przeciętne pod względem osiągów, a dwa pozostałe przeznaczone są dla zaawansowanych kierowców.

Niemniej jednak, Ridge Racer Revolution to kawał dobrej zręcznościowej ścigałki. Jeździ się wyjątkowo szybko, naprawdę czuć, że mkniemy 180 mil na godzinę. Namco nie przesadzało z realizmem i maksymalnie zwiększyło przyjemność z gry statystycznemu graczowi. Największe zastrzeżenia można mieć do nierealistycznych zderzeń – kolizje kończą się odbiciem od przeszkody i zmniejszeniem prędkości samochodu.

Warunkiem koniecznym do zajęcia dobrego miejsca jest doskonałe opanowanie techniki zwanej powersliding (czyli jazda na pograniczu poślizgu).

Trasa(y) jest (są) nieco schematyczna. Każda ma bardzo podobne tekstury – tak samo wyglądają ściany, tunele, ciągle jeździmy po jednej nawierzchni. Dobrze, że chociaż tło się zmienia. No, ale wynika to z faktu, że gra jest portem z automatu i całkowicie wczytuje się do pamięci konsoli (tak tak, możecie wyjąć płytkę z grą po załadowaniu gry i włożyć inną, np. z muzyką).



Jak na grę pierwszej generacji, RRR nie wygląda źle, choć niska rozdzielczość i mała różnorodność tekstur nie są zbyt zachęcające (na emulatorze konsoli oczywiście można podbić rozdzielczość). Podczas jazdy słyszymy głos komentatora, który siląc się na dowcip stara się komentować nasze postępy w grze. Niestety, nie jest to najlepiej rozwiązane – zdecydowanie brakuje jakiegoś polotu, czy różnorodności. Te kilka powiedzonek na krzyż szybko nuży. No, ale zawsze można skupić się na odgłosach samochodów i muzyce. Te pierwsze są dość przeciętne, ale przynajmniej nie przeszkadzają w zabawie. Muzyka za to jest całkiem fajna, przynajmniej dla osób, które nie mają awersji do muzyki technopodobnej. Zresztą jak wspominałem wcześniej, nic nie stoi na przeszkodzie żeby podczas gry wymienić płytę z muzyką na jakąś inną.

Ridge Racer Revolution mimo nazwy nie jest żadną rewolucją. Zdecydowanie za mało tu dostępnych tras i samochodów. Osoby lubiące realizm jazdy będą rozczarowane tytułem, ale miłośnicy zręcznościowej jazdy będą zadowoleni. Niezłe, choć kolejne części są dużo lepsze.

Dokończenie ze strony 9

...(w przypadku gdy dysponujemy tylko jedną Amigą), a nawet trzech lub czterech graczy (jeśli posiadamy dwie Amigi połączone kablem szeregowym).

Jeśli chodzi o sterowanie samochodem oraz sam przebieg jazdy to nie ma co liczyć na realizm. Nasz Lotus pozostaje całkowicie nieczuły na wszelkie zderzenia z drzewami, głazami, krzakami, przydrożnymi znakami oraz innymi samochodami. Jedynym skutkiem kolizji jest stosunkowo niewielka utrata prędkości. Jest to jednak cecha charakterystyczna wielu klasycznych „ścigałek" i nie należy jej uznawać za wadę. Wręcz przeciwnie: niski realizm jazdy w połączeniu z bardzo uproszczonym sterowaniem bardzo pozytywnie wpływa na grywalność i bynajmniej nie sprawia, że gra jest łatwa.

Podsumowując: Lotus 2 Turbo Challenge to osiem bardzo ładnie i estetycznie wykonanych tras, ponad osiem minut świetnej muzyki napisanej przez Barrego Leitcha - jednego z najbardziej znanych twórców muzyki do amigowskich gier, dwa modele samochodów oraz wiele godzin naprawdę dobrej zabawy (również w trybie gry wieloosobowej). Ta gra praktycznie nigdy się nie nudzi, chociaż czasem potrafi ostro wkurzyć, gdy próbując po raz 34-ty przejechać daną trasę zatrzymujemy się na linii mety bo zabrakło nam paru milisekund czasu. Myślę, że dalsze moje komentarze są zbędne – ta gra to produkt, który potrafi sprawić ze gracz na kilka godzin staje się całkowicie niewrażliwy na wszelkie bodźce dochodzące ze świata rzeczywistego, prawdziwe arcydzieło klasyki komputerowej.

TEST DRIVE 5

Test Drive 5 (PC)

Developer: Pitbull Syndicate
Wydawca: Accolade
Rok wydania: 1998
Recenzja: Maciej Kaczyński

Nadspodziewanie dobre przyjęcie *Need For Speed* musiało mocno zmobilizować szefów Accolade do wydania kolejnej, czwartej już odsłony ich flagowych wyścigów – *Test Drive*. Niestety w międzyczasie na rynek weszła druga odsłona wyścigów Electronic Arts, więc *TD4* został przyjęty dość chłodno (szczególnie, że nie był ani piękny ani super dopracowany). Nie zrażeni tym faktem ludzie z Accolade postanowili przygotować się do kolejnego starcia, tym razem przyszło im się zmierzyć z *Need For Speed: Hot Pursuit*.
Oba tytuły są bardzo podobne do siebie, a jednocześnie diametralnie różne. W obu możemy zasiąść za kierownicą kilkunastu luksusowych wozów i ścigać się w nielegalnych rajdach po całym globie. Ba, zarówno w *Test Drive 5* jak i w *NFS3*, możemy stanąć po drugiej stronie barykady i jako dzielny stróż prawa łapać piratów drogowych.
Instalacja na dysku nie sprawia najmniejszych problemów. Nie mamy co prawda możliwości ustawienia co ma być przekopiowane na dysk (bo kopiowana jest cała gra), a całość zajmuje mniej więcej 130 megabajtów, czyli jak na warunki 1998 roku, dość przeciętnie. Później klikamy na ikonkę i oglądamy intro.
Wprowadzenie robi dobre wrażenie, bo wita nas zespół Pitchshifter z piosenką „Genius". Między zdjęciami grającego zespołu mamy przebitki na filmiki z luksusowymi samochodami. Naprawdę świetne, przy akompaniamencie dobrej muzyki.

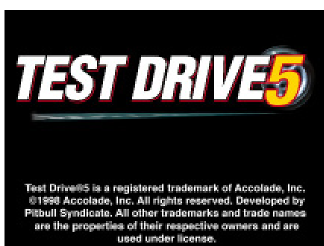


Później informacja (dla niektórych ostrzeżenie), że w grze wykorzystano również muzykę Fear Factory, KMDFM, Gravity Kills i Junkie XL. Jesteście pod wrażeniem? Ja byłem. To jeden z lepszych soundtracków dla gier, jaki kiedykolwiek słyszałem. No dobra, przejdźmy do samej gry. Tu niestety już trochę mniej spektakularnie, powiedziałbym ascetycznie.
Menu jest słabo zaprojektowane. Na niebieskim tle widać samochód, a my mamy do wyboru kilka opcji – Race Menu, Quick Race, Two Player, Net Play, Options, High Score oraz Quit. Czyli nic nowego, można by rzec – standard.
Bez zbędnego grzebania w opcjach wybieramy Quick Race. Wozów do wyboru jest sporo, bo ponad 20, z czego część niestety trzeba odblokować. Będziemy mogli pojeździć np. Dodgem Viperem (i to w kilku wersjach), Chevroletem Camaro, Fordem Mustangiem, Shelby Cobra, Jaguarami XKR i XJ220, jak również i innymi samochodami, wśród których znajdują się także całkowicie wymyślone pojazdy (np. minivan Fear Factory). Tras też jest sporo, bo w okolicach 20, choć podobnie jak w przypadku samochodów część z nich trzeba odblokować wygrywając puchary. Ścigać będziemy się w San Francisco, Kyoto, Munich, Waszyngtonie, Sydney, Moskwie i paru innych miejscach. Duża nagana należy się twórcom za to, że część z nich jest po prostu żywcem przeniesiona z *Test Drive'a 4*. Jeżeli nie graliście więc w tę wersję, to macie szczęście. Ale wszyscy ci, który kupili 4, mogą czuć się oszukani.
No, ale wracajmy do gry.
Po wyborze samochodu i trasy (Dodge Viper 1998 i Moskwa) możemy podziwiać ładne zdjęcie jednego z pojazdów dostępnych w grze (niestety twórcy zadbali tylko o kilka zdjęć) i ruszamy w trasę.



Tzn. ruszylibyśmy, gdyby było cokolwiek widać. Wszystko jest czarne, samochódw nie ma, są tylko koła. Hmm, no nic. Wychodzimy z wyścigu i zaczynamy oglądać opcje, Tam niestety nic wartego uwagi nie ma. Wychodzimy z gry i uruchamiamy zewnętrzny program do konfiguracji. Tam zaczynamy przełączać na chybił-trafił opcje. Za trzecim czy czwartym razem wreszcie coś widać. Niestety za każdym razem trzeba ponownie uruchomić grę (demo profilaktycznie już wyłączyłem). Przeszła mi ochota na Quick Race, tym razem próbuję Time Trial. Znowu wybór trasy i samochodu i zaczyna się wyścig.
Pierwsze wrażenia nie są takie najgorsze. Samochód wygląda na ładnie wymodelowany, choć przy włączonych odbiciach wszystko wygląda zbyt plastikowo (nawet głowa kierowcy z Shelby Cobra odbija światło). No i zaczyna się wyścig, a wraz z nim schody. Samochód prowadzi się dość dziwnie, ma zdecydowanie zbyt duże tendencje do utraty przyczepności, co oczywiście często kończy się stanięciem w poprzek drogi, bądź odbijaniem się od barierek i wreszcie zatrzymaniem się.

Ciąg dalszy na stronie 12



POKE

Ciąg dalszy ze strony 11

Trasy powinny być ciut szersze, szczególnie pobocza (i o ile mnie wzrok nie mylił, to mamy tu również do czynienia z głupim ograniczeniem prędkości podczas jazdy poboczem).
Poczucie prędkości jest całkiem przyzwoite, choć niezbyt się zgadza z odczytami zegarów.
No, teraz najgorsze (choć nie ostatnie) niedociągnięcie – zupełnie nierealne modelowanie zderzeń. Na standardowych ustawieniach prawie każde stuknięcie kończy się efektownym baletem na przednim zderzaku. Dlatego granie z włączonymi 3D Collisions to jakieś nieporozumienie.



Samochody zachowują się tak, jak gdyby ważyły kilkadziesiąt kilogramów. Byle wybój na drodze, a już szybują kilkanaście metrów w powietrzu. Najgorzej wygląda to w San Francisco, gdzie bez problemu można byłoby rozegrać konkurs skoków, choć na innych trasach też zdarzają się kilkudziesięciometrowe skoki.
No dobra, na fizykę ponarzekałem, trzeba przejść dalej. Grafika nie jest może brzydka, ale jak na koniec 1998 roku nie zachwyca. Samochody są ładne, ale już tło i otoczenie niezbyt. Bitmapa służąca za tło jest niskiej rozdzielczości, poza tym bez problemu można zobaczyć, w którym miejscu się zawija. No, panowie, tak nie powinno być. Również samochody, które spotkamy na trasach, pozostawiają nieco do życzenia. Ale wygląd policyjnych świateł (przy wyłączonych odbiciach) to istna kpina. Zamiast ładnych, migających światełek z *Test Drive 4*, mamy ogromne kolorowe (czerwone i niebieskie) trójkąty. Po prostu słabo mi się zrobiło, gdy je zobaczyłem. Duży minus otrzymują twórcy również za fakt, że wśród dostępnych widoków nie ma widoku z kabiny. Trzeba się zadowolić kamerą umieszczoną na zderzaku. Poza tym, niektóre z kamer są zupełnie bezużyteczne.
Pojedynczy wyścig sobie odpuśćmy i rzućmy się na głęboką wodę – do turniejów. Na początku możemy wybrać jedynie dwa, a następne już tradycyjnie, trzeba odblokować.
No i niestety sytuacja nie zmieniła się na lepsze. Powiedziałbym nawet, że gra w pucharach to jedno wielkie nieporozumienie.

Dlaczego? Powodów jest kilka. O tragicznym modelu jazdy już pisałem. O tym, że pierwsze lepsze zetknięcie z innym wozem, czy otoczeniem powoduje opłakane skutki, też. Ale tu dochodzi jeszcze policja, która potrafi ścigać... tylko nas. Tak, dobrze przeczytaliście. Radiowóz nie zareaguje na mijające go samochody, chyba że to my kierujemy jednym z nich.
Piękny obraz sytuacji, nieprawdaż? Za jakimś dziesiątym podejściem wreszcie uda wam się znaleźć na odpowiednio wysokim miejscu i przejdziecie do kolejnego wyścigu. I tak w kółko.
No nic, przejdźmy do innych atrakcji, które może nam zaoferować *Test Drive 5*.
Single Race, to nic innego jak Quick Race z menu głównego. O Time Trial pisałem. Drag Race – teoretycznie najnudniejszy dodatek do gry, okazał się czarnym koniem (no trochę przesadzam). Zasady są proste jak drut. Dwa samochody czekają na sygnał i startują równocześnie. Wygrywa ten, który pierwszy minie linię mety. Po raz pierwszy (i ostatni) nie musimy narzekać na spaprany model jazdy, z tego prostego powodu, że obsługujemy tylko pedał gazu i wrzucamy wyższy bieg.
W sumie jedyne, czego tu brakuje, to brak porównania samochodów, tak jak to było w *Need For Speed 3*.



Kolejny tryb, Cop Chase, to ewidentna zrzynka z trzeciej odsłony produktu Electronic Arts. Niestety, niezbyt udana, dzięki (surprise) fizyce gry. Lawirowanie między samochodami i uważanie na to, by przypadkiem nic w nas nie uderzyło, powoduje że złapanie przestępców jest dość problematyczne. Niezbyt jasne jest też kryterium, kogo powinniśmy ścigać. W końcu jak coś jedzie 120 mil na godzinę przez miasto i to nie kwalifikuje się na pościg, to nie wiem co powinno.
No i to w zasadzie tyle. Mało kto będzie na tyle wytrwały, by odblokować wszystkie samochody czy trasy. Może niektórzy skorzystają z opcji gry dla dwóch graczy, czy rozgrywki przez sieć. Zbierając to wszystko do kupy, otrzymujemy bardzo przeciętną grę wyścigową ze słabą fizyką gry. Wady nadrabia co najwyżej muzyką i dość dużą ilością samochodów czy tras, jednak z serią *Need For Speed* nie może się równać.



Screamer 2 (PC)
Developer: Milestone
Wydawca: Virgin Interactive Entertainment
Rok wydania: 1996
Recenzja: Dracon__ [plof]

Tak jak obiecałem w pierwszym numerze POKE przyszedł czas na zaprezentowanie kontynuacji jednej z lepszych gier wyścigowych roku 1995 czyli Screamera. Panowie z Milestone po dość sporym sukcesie pierwszej części nie spoczęli na laurach, dzięki czemu możemy umieścić w tackach naszych napędów bestię drzemiącą w klatce łudząco podobnej do płyty cd.
Od pierwszego odpalenia gry można z czystym sumieniem powiedzieć: “jest dobrze”, a nasze dalsze obcowanie z grą przejawiać się będzie licznymi “ach” i “oh’ami”.
Jednak zacznijmy od początku.
Po odpaleniu gry wypadałoby przedstawić się jej w trzech literach oraz wybrać jedną z czterech dostępnych drużyn: Condor, Angels, Wasp, Zeus. Każda z nich ma cztery bryczki do wyboru plus piątą dodatkową. Następnie ukazuje się trójwymiarowe menu gdzie oprócz konfiguracji gry, do wyboru mamy wyścig na wybranym torze, mistrzostwa, jazdę na czas oraz tryb multiplayer (sieć jak i podzielony ekran).



Czas zakończyć zwiedzanie menu i poczuć swąd palonej gumy, wybieram pierwszą lepszą trasę by po chwili pojawić się na starcie. Szybkie rozeznanie po ekranie i ruszam, już na pierwszym zakręcie czuję, że sterowanie uległo diametralnej zmianie. Auto żwawo reaguje na najdrobniejszy impuls z mojej strony, po dłuższej chwili załapuje jak wchodzić w zakręty (co nie zmienia faktu iż co chwilkę odbijam się od przydrożnych murków, skałek itp.). Jak dla mnie sterowanie rozwiązane na medal, bardzo lubię luzacki styl jazdy a tutaj czuć to znakomicie niemniej wypada trochę pojeździć aby nabrać odpowiedniej wprawy. Przy sterowaniu pojazdem odwalono kawał dobrej roboty, niejeden tytuł szczycący się opiniami, wśród których często pada słowo symulator może tylko pozazdrościć takiemu odwzorowaniu zachowania się pojazdu na różnych typach nawierzchni. Tym sposobem raz wykonujemy piękny taniec na lodzie innym zaś przy szaleńczej prędkości pędzimy wśród kolumbijskich bezdróż gdzie w najlepszym wypadku spotkać możemy odpowiednik niejednej polskiej drogi. Pamiętać należy, że każde auto ma inne parametry, poczynając od prędkości maksymalnej, a kończąc na wyborze napędu. Dlatego każde auto prowadzi się inaczej, chcąc się przekonać przejedźmy jedną trasę autem z napędem na przednie koła i powtórzmy



to samo z jednostką napędzaną na tylne. Jeśli dobrze opanujesz zależności między nimi dość łatwo przyjdzie zwycięstwo w kolejnych wyścigach. Poprawiono zachowanie się pojazdów podczas wszelakich kolizji, przestały one razić oczy zwiększając zadowolenie z jazdy. Ba na widok tras dostaniemy ich wytrzeszczu, oprawa wizualna jest fenomenalna jak na 1996 rok. Z ekranu płyną soczyste kolory, piękne wrażenie potęguje użycie palety 65 tysięcy kolorów, podciągając pod nią bardzo dobrze przemyślane i wykonane trasy nadal patrzymy na grę jak na dzieło artystów. Tras dostępnych jest sześć jak na przykład Egipt, Finlandia czy Szwajcaria oraz trasa dodatkowa gdzie ścigamy się w tunelu. Osobiście uważam wszelakie dodatkowe pojazdy i tę trasę za rzecz zbędna, nie pasują mi kompletnie do gry, nawet nie chcę zgadywać po co je tam umieszczono, jednak poobcować z nimi musimy aby się przekonać na własnej skórze.
Efekty dźwiękowe są jakie są rozpisywać się nad nimi nie będę, wszystko brzmi poprawnie bez zbędnych wodotrysków. Zauważyć należy jednak, że muzyka w porównaniu do części pierwszej gry została poprawiona, teraz nie ociąga się względem akcji dziejącej się na ekranie. Zapewne maniakom techno przypadnie do gustu, jednak nie sądze aby znalazła się ona w domowej wieży.
Patrząc we wsteczne lusterko ukazuje się nam niezwykle grywalny i efekciarski racer. Autorzy niemal doskonale wyłapali błędy poprzednika. Dodatkowo od jakiegoś czasu jest dostepny spolszczony remake gry w śmiesznie niskiej cenie. Trzeba wiedzieć iż wiele droższych tytułów nie dorasta jej nawet do pięt (przynajmniej pod względem grywalności). Dla mnie Screamer 2 jest takim Motoracer’em na czterech kółkach, odpalam i jaaaaaadę więc nie próbujcie mnie zatrzymywać. :p



Screamer Rally (PC)
Developer: Milestone
Wydawca: Virgin Interactive Entertainment
Rok wydania: 1997
Recenzja: Dracon__ [plof]

Po niewątpliwym sukcesie drugiej części gry, Milestone atakuje rynek kolejną, tym razem umiejscowioną w klimatach rajdowych.
W 1997 roku pojawia się Screamer Rally, na pierwszy rzut oka nie odróżniający się niczym od swego poprzednika. Narząd wzroku możemy pozostawić już w spokoju, tak, to ten sam engine, sposób poruszania się po menu oraz zasady. Jest coś jeszcze, co nie pozwala mieć do siebie obojętnego stosunku: „błędy", które po części drugiej powinny być choć odrobinkę zminimalizowane. Stety niestety po dłuższym obcowaniu z grą dochodzimy do wniosku iż autorzy zmęczyli się opracowywaniem nowych tras, aut i kilku drobnym zmianom im towarzyszącym.



Niemniej zacznijmy od początku, sprawdźmy co nam, graczom zaoferowano i czy wytrzymamy tę ucztę bez przedwczesnego zatrucia.
Postaram się nie przekalkowywać recenzji poprzednika (Screamer 2), więc wyłapie co ważniejsze moim zdaniem zmiany jakie zaszły w rodzajach rozgrywki. Mistrzostwa podzielone są na cztery ligi, każda liga charakteryzuje się poszczególną liczbą tras oraz poziomem trudności. Tak jak w poprzedniku do naszej dyspozycji oddano siedem tras, włączając w nie ostatnią trasę mieszczącą się na ogromnym stadionie. Pierwszym z nią skojarzeniem jest Tunel z części drugiej z racji wykonania jej „na siłę", aczkolwiek muszę przyznać, że jeździ się na niej bardzo przyjemnie (z początku razi dość skąpe wykonanie).
Pozostałe tory stworzone są na wysokim poziomie, świetnie pasującym do tytułu. Przepełnione są olbrzymią ilością niebezpiecznych zakrętów, wybojów sprawiających że każde kolejne wybicie się auta w powietrze będzie loterią, w której główna wygraną jest utrzymanie auta w odpowiednim kierunku jazdy.
Pojawiła się masa podjazdów i zjazdów, które to pokonujemy w zabójczym tempie. Każda z tras cechuje się odmiennym klimatem, w Arizonie będziemy walczyć o pierwsze miejsce jadąc wąskim wąwozem, Szwecja dostarczy nam miłych zimowych wspomnień, a Walia uraczy nas pięknymi widokami jeśli oczywiście będziemy mieć szczęście i ominie nas noc czy nagła mgła. W całym tym pięknie tkwi jeden za to jakże bolesny haczyk, musimy zdecydować się czy fundujemy sobie kolejną wyprawę turystyczną czy bezwzględny wyścig ku wygranej. Tory zaprojektowane są tak aby nie było kompletnie czasu na rozglądanie się za boczne szyby, cały czas trzeba być skupionym nad kierunkiem trasy. Dopiero tutaj zwróciłem uwagę na drobny szczegół: informacje o kolejnych zakrętach są wyświetlane zaraz nad drogą, a nie u samej góry ekranu co pozwala je obserwować razem z jezdnią. Gdyby nie ta ilość zakrętów zapewne pominąłbym to drobne udogodnienie.
Jeśli chodzi o pojazdy to zasadniczym elementem, który wprowadzono jest możliwość ustawienia ich kilku parametrów takich jak rodzaj opon, czułość kierownicy, hamulców, zawieszenia oraz ciśnienia w ogumieniach. Niech jednak taka namiastka „symulatora" was nie zmyli, to nadal ten sam niezwykle treściwy arcade podnoszący nam zasób adrenaliny w organizmie.
Wróćmy jednak do tego co zaczyna razić i to w dosłownym tego słowa znaczeniu, coś co powinno a nie było poprawione przez autorów. Wszakże rynek gier rozwija się najszybciej, a tutaj kompletny zastój (za wyjątkiem dodania obsługi 3DFX, która to i tak w późniejszym czasie była dostępna dla poprzedniej części). Na porządku dziennym jest widok olbrzymiej ilości przekłamań w grafice, raz po raz poszczególne elementy krajobrazu przenikają się nawzajem, przez ściany widzimy auta przeciwników. Dochodzi do tego bardzo blisko rysowany krajobraz, przecież moc obliczeniowa komputerów wzrosła w owym czasie, a tutaj taka „miła" niespodzianka.



Poziom wrażeń słuchowych pozostaje bez zmian (gra i buczy) więc ostentacyjnie pominę ten temat.
Szczerze mówiąc trudno mi wychwycić jednoznaczną przewagę Screamera Rally nad Screamerem 2. Dla mnie to dwa produkty, z których czerpię tę samą porcje rozrywki. Całe szczęście, że przy całym tym „przekalkowaniu" gry nie straciła ona nic ze swej niesamowitej atmosfery i grywalności. Mimo tych kilku uwag nie czuję względem niej niedosytu, traktuje ją jako swoisty dodatek do Screamera 2 i Wam także polecam takie podejście.



Road Rash (PC)
Developer: Papyrus Design Group
Wydawca: Electonic Arts
Rok wydania: 1996
Recenzja: Maciej Kaczyński

Wyobraź sobie następującą sytuację. Jedziesz sobie motorem tak ze 200 na godzinę i widzisz, że przed tobą jedzie inny motocyklista na swoim ścigaczu. I załóżmy że założyłeś się z nim, że będziesz przed nim na mecie. Co w takim razie robisz:

a) podjeżdżasz do niego i walisz go pałką przez łeb tak, żeby spadł na ziemię
b) podjeżdżasz do niego i zrzucasz go z motoru kopniakiem
c) dodajesz gazu i mijasz go śmiejąc się w duchu
d) zaczynasz płakać

Jeżeli twoja odpowiedź była inna niż d, czytaj dalej, bo Road Rash jest stworzony dla ciebie. Tu słowo fairplay nie istnieje.
Wersja z 96 roku jest przynajmniej 4 podejściem do tego tematu, tym razem za sprawę wzięli się mistrzowie hardcorowych symulacji – Papyrus Design Group. Niestety zmiana zainteresowań niezbyt dobrze wpłynęła na samą grę, ale po kolei.
Do wyboru mamy trzy standardowe tryby – gra bez zobowiązań, tryb kariery oraz pojedynek z żywym człowiekiem. Ten pierwszy to pojedynczy wyścig, po prostu wybierasz trasę i jedziesz. Dopiero tryb kariery, wyciska z gry wszystkie soki.
Początkowo musimy wybrać sobie jednego z 8 motocyklistów obojga płci. Różnią się w sumie jedynie ilością początkowych pieniążków oraz motorem, który mają na starcie. Być może jeszcze jakieś znaczenie ma waga zawodnika, choć prawdę mówiąc nic takiego nie odnotowałem.



Pomiędzy wyścigami możemy sobie pogawędzić w barze z innymi motocyklistami (nie spodziewajcie się jakiś genialnych wymian zdań, po prostu każdy powie dwa zdania i cześć), odwiedzić lokalnego dilera motorów, a także wybrać sobie następny tor do zaliczenia.
Torów generalnie jest 5, choć różnią się długością i nieco przemodelowaniem. Wśród terenów, które będziemy „zwiedzać" mamy zarówno tereny odludne, jak i miasta. Niestety graficznie, gra jest dość przeciętna, nawet jak na 1996 rok. Zamiast zrobić grę w pełni 3D, oglądamy coś w stylu – motor stoi w miejscu, a wokół niego przesuwa się otoczenie, co wygląda trochę sztucznie. Jak każda część, ta również nie należy do bardzo realistycznych. Motory doskonale trzymają się drogi i trzeba nie lada wysiłku żeby z nich spaść (tzn. trzeba zaliczyć czołowe zderzenie z jakąś przeszkodą). W zajęciu pierwszego miejsca starają nam się przeszkodzić inni motocykliści, pojazdy na drodze, przechodnie i policja. I niestety, tylko samochody stanowią realne zagrożenie. Inni motocykliści walczą z nami dość słabo, tzn. prawie w ogóle nie walczą. Od czasu do czasu wymierzą nam jakiegoś kopniaka czy spróbują zdzielić pięścią. Policja jeździ na wolnych motorach, i o ile sami nie rozwalimy się o coś, to nie ma problemu z ucieknięciem przed stróżami prawa. Przechodni łatwo wyminąć, a i kontakt z nimi nie zawsze kończy się majestatycznym lotem przez kierownicę. Jedynie, jak wspomniałem, samochody stanowią przeszkodę, bo ruch na ulicach bywa dość spory.



Trochę skomplikowane, jak na zręcznościówkę jest sterowanie. Prócz strzałek odpowiedzialnych za skręty i gaz/hamulec mamy trzy rodzaje uderzeń (kopnięcie, uderzenie z piąchy i uderzenie z zamachem). Do tego mamy jeszcze dopalacz, oraz wychylanie się na motorze w celu płynniejszego skręcania.
Jak już mówiłem, graficznie gra prezentuje się przeciętnie. Zewsząd wylewają się kiepskiej jakości bitmapy (co w 96 roku już było nieco przestarzałe), nawet trasy są jakieś takie przeciętne. Niby wznoszą się i opadają, skręcają to w lewo, to w prawo, są nawet rozwidlenia, ale brakuje tu jakiejś duszy. Natomiast bardzo fajnie zrobione jest całe menu. Wszystko ukazane w karykaturze, swobodne teksty (np. główne tryby gry nazywają się odpowiednio Trash Mode, Big Game Mode, Mano-A-Mano). Dźwięki są dość przeciętne, natomiast genialna jest muzyka, w której wykorzystano utwory np. Monster Magnet.
Mimo, że gra prezentuje się dość przeciętnie, to Road Rash jest całkiem udaną pozycją. Czuć prędkość, można się wyżyć po ciężkim dniu w szkole/uczelni/pracy, można też pościgać się z żywym człowiekiem. Wielka szkoda, że kolejne odsłony serii (Road Rash 3D oraz Jailbreak) nie zostały wydane na PC.



Monster Truck Madness (PC)
Developer: Terminal Reality
Wydawca: Microsoft
Rok wydania: 1996
Recenzja: Maciej Kaczyński

Monster Trucki to niezbyt popularny rodzaj wyścigów. Jednak możliwość prowadzenia ogromnych półciężarówek o potężnych silnikach to zbyt wielka pokusa, żeby móc się oprzeć stworzeniu gier o takiej tematyce (szczególnie że konkurencji generalnie nie było).
Microsoft na twórców swoich pierwszych wyścigów promujących Windows 95, zatrudnił firmę Terminal Reality, znaną min. z *Terminal Velocity*. A że Microsoftowi bardzo zależało, żeby pokazać, że Windows '95 to bardzo wydajny system, niemal stworzony do gier, to gra o Monster Truckach musiała wyciskać wszystko z dostępnych komputerów.
No i faktycznie, grafika robiła wrażenie. Wystarczy obejrzeć sobie stadion - pełno ludzi (no dobra, to tylko tekstury), efekty kurzu czy same trasy po prostu wbijały w fotel (w roku 96 ma się rozumieć).
Dodatkowo gra jako jedna z pierwszych korzystała z dobrodziejstw akceleratorów graficznych. Dzięki temu można było cieszyć się rozmytymi teksturami, a i ilość klatek na sekundę pozostawała na przyzwoitym poziomie.
W *Monster Truck Madness* wykorzystano prawdziwe, istniejące w rzeczywistości samochody (o wiele mówiących nazwach - Grave Digger, Bear Foot, Bigfoot). W sumie można pojeździć aż 12 maszynami. Nie ma większego znaczenia, którą wybierzemy, gdyż różnica w prowadzeniu jest powiedzmy szczerze, niewielka.
Twórcy gry postawili przede wszystkim na rozrywkę przy zachowaniu odrobiny realizmu, i zadanie to zostało wykonane. Dość dobrze zrealizowano różnego rodzaju nawierzchnie - żwir, woda, piasek, asfalt. Może trochę przesadzono z wagą (a właściwie niedowagą) samochodów. Moim zdaniem, zdecydowanie zbyt często tracimy kontakt z podłożem (czyt. lądujemy na dachu przy byle pagórku). Rozumiem, duża prędkość + wyboisty teren = podskakiwanie. Ale to chyba nie jest normalne, że przy zderzeniu z innym Monster Truckiem, odrzucamy go na odległość kilkudziesięciu metrów.
Z trybów gry, Terminal Reality zamieściło 3 (plus trening i Turniej będący połączeniem trzech trybów podstawowych). Drag Racing - czyli zawody na stadionie polegające na jak najszybszym przejechaniu połowy stadionu. Jest to konkurencja turniejowa, w której uczestniczą naraz dwa Monster Trucki.
Drugi tryb - Circuit, to wyścigi po zamkniętym torze (tzn. w kółko, na świeżym powietrzu). Na trasie jest kilka bramek kontrolnych, przez które należy przejechać. Nie trzeba trzymać się drogi, gdyż jeździć można po całym terenie bez ograniczeń (no chyba że np. gdzieś musimy przeskoczyć, czy dalszą drogę zatarasowała nam głęboka woda czy góry). Każdy taki wyścig ma kilka okrążeń (niestety ciężko jest kogoś zdublować, chyba że ustawimy sobie ilość okrążeń na np. 20). Warto też zapoznać się z trasami w poszukiwaniu skrótów, gdyż ułatwi to sprawę (szczególnie na wyższych poziomach trudności).
Trzeci tryb to Rally, polegający na dojechaniu od punktu A do Z, zahaczając o punkty kontrolne. Tym razem jednak nie jeździmy w kółko, więc trasa jest mniej monotonna niż w przypadku Circuit.
Całkiem przyzwoicie zróżnicowano poziomy trudności gry. Na najłatwiejszym, każdy może wygrać. Samochody poruszają się stosunkowo wolno, w zakręty można wchodzić niemal na wdepniętym do podłogi gazie, komputerowi przeciwnicy nie grzeszą mądrością. Na środkowym poziomie, już trzeba nieco bardziej uważać. Prędkość Monster Trucków znacznie wzrosła, więc łatwiej wpada się w poślizgi i dachuje się też znacznie łatwiej. Natomiast poziom zaawansowany jest przeznaczony dla prawdziwych rajdowców. Głównie została podwyższona AI komputera. Jeżdżą teraz bezwzględnie, a i potrafią pojechać gdzieniegdzie na skróty.
Co więcej, Monster Truck Madness oferuje zabawę nie tylko w pojedynkę, ale również w więcej osób (niestety nie na split-screenie).



Aż do 8 osób może grać po przez internet, oraz po sieci lokalnej.
Jak już wspomniałem, gra ma całkiem niezła grafikę (jak na rok 96). Działa co prawda zaledwie w 256 kolorach, maksymalna rozdzielczość to 640x480. Trasy są dość zróżnicowane - jeździmy po górach, mieście (no powiedzmy, że to miasto), pustyni, nadmorskich trasach, no i oczywiście na ogromnych stadionach.
Uwzględniając fakt, że gra była jedną z pierwszych na całkiem nowy system operacyjny, to świat widziany przed oczami prezentuje się całkiem ładnie. Sceneria może nie jest zbyt urozmaicona (szczególnie budynki są potraktowane po macoszemu), ale Monster Trucki raczej nie służą do jazdy zatłoczonymi ulicami miast. Musimy zadowolić się więc odludnymi, górzystymi terenami. Na szczęście na dzisiejszym sprzęcie można uruchomić grę w maksymalnych ustawieniach, choć z przykrością muszę stwierdzić, że przy dużym zamieszaniu i tam niebezpiecznie spada ilość klatek na sekundę (niestety wychodzi brak dobrej współpracy z obecnie istniejącymi kartami graficznymi).
Słowo jeszcze o dźwięku - po pierwsze muzyka. Ostre rockowe riffy, doskonale pasują do tego sportu. Niestety słabiej przedstawia się reszta oprawy dźwiękowej. Nie wiem, może faktycznie Monster Trucki tak brzmią, ale, no nie wiem, bardzo mi brakowało jakiegoś powera. W końcu to nie maluch, z 20KM, tylko potężne wozy terenowe. Słabo również spisuje się komentator. Jedynie fakt, że była to jedna z pierwszych gier rajdowych z komentatorem, ratuje grę pod tym względem, bo niestety te 3 zdania na krzyż, które można podczas wyścigu usłyszeć, to stanowczo za mało. Już znacznie lepiej wyłączyć komentatora i dać głośniej muzykę. A później, już można jeździć do upadłego.



Soda Off-Road Racing (PC)
Developer: Papyrus Design Groups / Software Allies
Wydawca: Sierra
Rok wydania: 1997
Recenzja: Maciej Kaczyński

Gdybym miał przyznawać nagrodę dla najbardziej hermetycznej gry wyścigowej/rajdowej na świecie, *SODA Off-Road Racing* byłaby na pewno na podium. Gra twórców takich przebojów jak *NASCAR Racing* czy *Grand Prix Legends* jest tyle niezwykła, co ekstremalnie trudna.

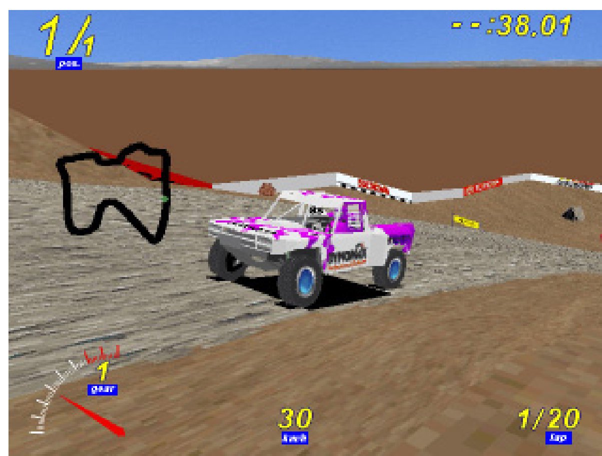


Gra jak nie trudno się domyśleć jest oparta o licencję Short-Course Off-Road Drivers Association – jedną z wielu dziwnych lig wyścigowych. Ścigamy się w nich w jednej z trzech „klas" pojazdów: trucki z napędem na 2 koła, trucki z napędem na 4 koła, oraz małe i lekkie buggies. Trasy, jak przystało na Off-Road są bardzo zakręcone i bardzo wyboiste. Często będziemy musieli również pokonywać bardzo strome wzniesienia, tak więc nasze samochody muszą mieć potężnego kopa. Najsłabsze – buggy mają jedynie 150KM (co przy ich małej masie jest zawrotną ilością), najsilniejsze – 800KM. Opanowanie takich potworów nie jest łatwe, prawdę mówiąc jest cholernie trudne i stanowi największą przeszkodę, którą



gracze zasiadający do tego tytułu muszą pokonać. A trzeba temu zagadnieniu poświęcić naprawdę dużo godzin, żeby osiągnąć wymierne efekty. To nie jest zręcznościowy Need For Speed, to nie jest nawet F1 World Grand Prix. To najbardziej hardcorowa symulacja, z jaką miałem do czynienia. Ustawienie poziomu trudności na minimum niewiele zmienia – z dużą dozą prawdopodobieństwa mogę powiedzieć, że przyjedziecie na metę ostatni (i to pewnie jeszcze ktoś was zdubluje). Zdecydowanie łatwiej jeździ się na kierownicy, ale to chyba wiadome każdemu miłośnikowi wyścigów. Jednak przy „odrobinie" wprawy, nawet jazda przy użyciu klawiatury nie jest taka straszna.

Wiadomo, Papyrus jest znany z tego, że robi realistyczne wyścigi (no może z wyjątkiem Road Rash ;)). I tu jest nie inaczej. Czuje się różnicę między poszczególnymi nawierzchniami, mamy możliwość ingerowania w ustawienia samochodu, po prostu fizyka jest zrobiona na 5. Trzeba sporo się napocić, żeby utrzymać się na prostej drodze, nie mówiąc o wchodzeniu w zakręty. A przeciwnicy są niestety nieugięci, oni nie popełniają błędów. Kiedy jednak opanujesz trudne sterowanie, odkryjesz że SODA to naprawdę niezła gra wyścigowa, która zachwyci każdego kto lubi realizm. Dla otrzymania jak najlepszych osiągów mamy możliwość ustawienia bardzo wielu parametrów (w czym pomoże urządzenie o nazwie G-Force Analizer), począwszy od ustawień silnika, aż po bawienie się zawieszeniem.



Gra oferuje dość standardowe możliwości gry – możemy pojeździć w turnieju, pojedynczym wyścigu czy rozerwać się przez internet. W sumie przygotowano kilkanaście różnych map, w różnych klimatach i trzy samochody. Naprawdę nie trzeba więcej, żeby dać wam zajęcie na długi czas. Jeżeli jednak tego wam za mało, to wraz z grą dostajemy świetnie przygotowany edytor tras, który pozwoli nam stworzyć nowe tory i zapewnić zabawę na kolejne miesiące. Oczywiście, możecie również ściągnąć z internetu trasy przygotowane przez miłośników tego tytułu. Trochę niedzisiejsza jest oprawa graficzna. Jasne, gra chodzi już spod Windowsa, ale nie obsługuje żadnego liczącego się akceleratora graficznego (o ile wiem, istnieje tylko wsparcie dla kart Rendition 3D), więc nie ma co liczyć na rozmycie tekstur i tym podobne bajery. Z drugiej strony, droga i cały kurz wyglądają przynajmniej tak jak powinnny. Sporadycznie zdarzały się błędy w nakładaniu tekstur, ale nie rzutowały na całość odbioru, który mimo wszystko jest pozytywny. Na uwagę zasługuje naprawdę dobra praca komentatora, który podaje informacje min. jakie są różnice w czasach, czy z której strony atakuje nas inny kierowca. Jeżeli lubisz wyścigi Off-Road, a Monster Trucks czy *Test Drive Off-Road* są dla ciebie za prostackie, sięgaj po SODA. Jeżeli jesteś prawdziwym miłośnikiem symulacji rodem od Papyrus to nie powinieneś się zawieść, w końcu oni się znają na wyścigach.



Pitstop, Pitstop II (Atari XE)
Developer: Epyx, Synergistic Software
Wydawca: Epyx
Rok wydania: 1983, 1984
Recenzja: Maciej Kaczyński

Pitstop, to obok *Pole Position* najbardziej znana gra na małe Atari poświęcona wyścigom Formuły 1 (chyba 1). Jak nietrudno się domyśleć obydwie gry nie są jakoś szczególnie realistyczne, przynajmniej wg dzisiejszych standardów. No ale pierwsza część powstała 20 lat temu, a druga 19.



Prawdę powiedziawszy w grze non stop mamy wciśnięty gaz do dechy i nawet na pełnym gazie wchodzimy w najostrzejsze zakręty. Nikogo nie powinien dziwić także fakt, że na torze znajduje się ze setka samochodów – non stop kogoś wyprzedzamy. Z drugiej strony, gdyby gra trzymała się bardziej realiów, to byłaby potwornie nudna, bo kierowcy kierowani przez komputer są ciency jak barszcz. Podniesienie poziomu trudności niestety nie zmienia sprawy. Po prostu samochodów jest nieco więcej i poruszają się nieco szybciej.
Do wyboru twórcy dali nam sześć różnych torów i 3 tryby gry – pojedynczy wyścig, mini cykl wyścigów, bądź jazdę po wszystkich torach po kolei. Niby wszystkie mają inny kształt i długość... Ale prawdę mówiąc nie ma między poszczególnymi trasami większych różnic, wszystkie pokonujesz za pierwszym razem bez żmudnego procesu przygotowywania i zapamiętywania wszystkich zakrętów. Ot, wsiadasz i jedziesz bez żadnego problemu zajmując najczęściej pierwsze miejsce.
Zważywszy na podeszły wiek oraz platformy, na które gra została stworzona, nie należy spodziewać się cudów. Wszystko jest bardzo uproszczone (choć samochody dość dobrze są zrobione). Wokół toru nie ma praktycznie nic (nie licząc nielicznych drzewek i tablic z napisem Epyx). A sam tor też składa się z 3 elementów - ostrego zakrętu, lekkiego zakrętu i prostego odcinka. Całe szczęście że gra chodzi naprawdę szybko.
Gra nie byłaby godna tytułu Pit Stop, gdyby w grze pominięto ten ważny element wyścigu. Jadąc po torze musimy cały czas obserwować dwa elementy - ilość paliwa, którym dysponujemy, oraz stan poszczególnych opon. Rzecz jasna im więcej stłuczek czy jazdy po poboczu, tym nasze opony szybciej się niszczą. Jeżeli którakolwiek z gum pęknie albo zabraknie benzyny, mamy *gejm ower*. Dlatego od czasu do czasu, trzeba odwiedzić boks. A tam mamy pełną kontrolę nad obsługą naszego wozu. Samemu musimy nalewać benzynę, wymienić koła. Musimy też pamiętać, żeby zrobić to w jak najkrótszym czasie, bo każda sekunda jest ważna. W sumie to bardzo ciekawy pomysł i aż dziw bierze, że nie korzystano z niego częściej.
Mimo wszystko, raczej wątpię żeby dziś gra mogła kogoś przyciągnąć na dłużej niż 1-2 wyścigi. Jest za prosta i zbyt mało skomplikowana, a obsługa boksu nie może zrekompensować tych strat.



Jeżeli przeczytałeś opis *Pitstop*, to śmiało możesz wziąć się za suplement dotyczący drugiej części gry. Tu bowiem skupie się jedynie na nielicznych różnicach, które pojawiły się w *Pitstop 2*. Generalnie jedyną nowością (ale za to jaką) jest wprowadzenie gry we dwie osoby jednocześnie. Ponieważ granie z komputerem to nadal porażka, tak więc opcja ta (do)daje grze sensu.
W ziązku z podzieleniem ekranu na pół niewielkie zmiany zaszły w grafice. Co prawda świat nie jest dużo bardziej szczegółowy, ale coś się poprawiło.



Cała reszta jest w zasadzie taka sama. Jasne, doszły nowe trasy po których się ścigamy, ale wciąż nie ma żadnego problemu ze zwyciężeniem za pierwszym podejściem. Jeżeli więc nie masz z kim zagrać w *Pitstop 2*, to podobnie jak część pierwszą, możesz śmiało o tej grze zapomnieć.



Stunts (PC)
Developer: Distinctive Software
Wydawca: Broderbund Software
Rok wydania: 1990
Recenzja: Maciej Kaczyński

Robienie przeglądu gier wyścigowych i rajdowych bez uwzględnienia takiego tytułu jak *Stunts* nie ma większego sensu. To jeden z najbardziej znanych i cenionych tytułów w historii gatunku.
Twórcy – Distinctive Software INC. — nie są amatorami w swoim fachu, bowiem wcześniej stworzyli dwie pierwsze części Test Drive. Teraz mogli wreszcie popuścić wodze fantazji i stworzyli ponadczasowe arcydzieło.
Dla tych, którzy nigdy nie mieli kontaktu z grą (są tacy?) krótkie wprowadzenie. Stunts to bardzo nietypowe wyścigi, w których jedynym zadaniem jest przejechanie toru w jak najkrótszym czasie. Żadnych „fabuł", tuningowania samochodów czy, wieloosobowych wyścigów. Tu jesteś tylko ty (dla zastrzyku adrenaliny możesz dodać sobie jednego przeciwnika), zegar odmierzający czas oraz tor.
Nazwa zobowiązuje, więc żeby dotrzeć do celu, będziesz zmuszony do iście kaskaderskich wyczynów: pętle, beczki czy kilkudziesięciometrowe skoki to tylko niektóre z atrakcji stojących przed graczem.



Już z powyższego opisu wyłania się charakter gry – totalna zabawa bez zbędnego realizmu. Faktycznie, trudno ją nazwać realistyczną (podobnie zresztą jak inne tytuły z tamtego okresu), jednak wadę tę gra nadrabia z nawiązką swoją grywalnością.
Jeździć możemy jednym z kilku przygotowanych samochodów: począwszy od terenowego Lamborghini LM-02, poprzez Audi Quattro, Porsche 962, na bolidzie Formuły – Porsche March — kończąc. Główne różnice między nimi to przede wszystkim prędkość maksymalna, przyśpieszenie i przyczepność do drogi (choć to przecież zależy także od prędkości). Niestety, warto jeździć tylko bolidem. Inne samochody mogą stanowić np. etap wstępny do poznawania trasy. Co prawda trzeba przy nim sporo się napracować, żeby uzyskać jak najlepszy czas (wiadomo, nauczenie się trasy na pamięć i optymalna kontrola nad prędkością samochodu jest żmudnym zajęciem), ale też jest najszybszy i nie ma z nim problemu, aby osiągnąć prędkości potrzebne np. do skoku przez wodę.
Ścigamy się po nieskończonej ilości tras. Prócz tego, co przygotowali nam twórcy gry (a jest tego trochę), mamy możliwość zrobienia własnych torów w dołączonym do gry edytorze. Edytor jest prosty w użyciu, powiedziałbym wręcz intuicyjny. Po prostu budujemy trasę z przygotowanych klocków. Żadnego ustawiania kątów nachylenia, ostrości zakrętów, prawie jak klocki lego. Dlatego też nawet największy łamaga może stworzyć coś ciekawego. A jeżeli nie macie za grosz talentu i w dodatku jesteście leniwi, to zawsze można sięgnąć w otchłanie internetu po jedną z setek (jeżeli nie tysięcy) tras dostępnych w sieci. Na pewno znajdziecie tam coś godnego uwagi.



Z perspektywy czasu Stunts niewiele się zestarzał. Jasne, grafika trąci myszką – goły wektorowy świat w niskiej rozdzielczości nie robi dziś żadnego wrażenia (chyba że negatywne). Szkoda, że nie zaimplementowano takich rzeczy jak warunki pogodowe. Fajnie byłoby się ścigać np. we mgle czy podczas deszczu. Co prawda trzy rodzaje nawierzchni (zwykły asfalt, oblodzony i błotnisty), co nieco rekompensują braki, ale to wciąż nie to.
Odgłosy również są na poziomie wczesnych lat 90 i jak na możliwości (niezbyt wysokie) ówczesnych kart dźwiękowych jest przyzwoicie.



Stunts bez wątpienia jest jedną z najlepszych gier wyścigowych, jakie kiedykolwiek się ukazały. Gra jest przystępna, wciągająca no i oferuje taką liczbę tras, ile sobie zdołasz wyobrazić. To pozycja obowiązkowa dla wszystkich, którzy chcą nazywać się miłośnikami wyścigów.



Rajd Przez Polskę (Amiga)
Developer: Digital Munition
Wydawca: L.K. Avalon
Rok wydania: 1996
Recenzja: Maciej Kaczyński

Ponieważ o *Road Race* już w POKE było pisane, to do tego numeru przecież nie można było jej ponownie wykorzystać. Idealnym rozwiązaniem było znalezienie podobnej gry, i opisanie jej. I tak oto mój wybór padł na polską produkcję – *Rajd przez Polskę*.



Gra jest bliźniaczo podobna do gry Activision. Wybieramy sobie jeden z popularnych w Polsce samochodów (Maluch, Cienki oraz Poldek Caro), wybieramy jedną z przygotowanych tras (np. Katowice-Warszawa) i ruszamy w drogę.
To co widzimy na ekranie jako żywo przypomina stary Road Race, tyle że oczywiście w nowszej oprawie. Na dole mamy licznik kilometrów do przejechania, ilość pozostałego czasu, zbiornik paliwa no i prędkościomierz. Powyżej droga a na samiutkim środku nasz krążownik szos. Tu drobna dygresja. Nasz samochód zawsze się znajduje w środku ekranu, to wokół niego przesuwa się droga. Trochę głupio to wygląda, niestety.



No nic, ruszamy przed siebie. Wrażenia, niestety, nie są oszałamiające. Autor gry najwidoczniej nie siedział nigdy za kierownicą tych pojazdów. Zarówno przyspieszenie, jak i manewrowość są oddane żałośnie.

Przejechanie od jednego krawężnika do drugiego zajmuje o wiele za dużo czasu, żeby mieć pełną kontrolę nad wymijaniem innych użytkowników drogi, czy żeby zdążyć zatrzymać się przy stacji benzynowej. Oczywiście inne samochody nie mają takich problemów, więc co chwila wpadamy na nie tracąc prędkość i cenne sekundy. A każde zderzenie wyhamowuje nas do 20 km/h.
Co jeszcze....
Wiadomo że Polonez pali jak smok, ale to co zrobiono w tej grze to po prostu przesada. Nawet 150 kilometrów przejechać na jednym baku nie można. A stacje benzynowe nie są znowu tak często, żeby sobie móc obok nich przejeżdżać beztrosko. A pchania samochodu jak to było w Road Race, niestety, nie ma. Wiadomo że w Polsce drogi nie są proste jak stół, ale znowu autor chyba nigdy nie jechał normalną dwu, czy czteropasmówką. Bo tu zakręty są piekielnie ostre i częste, a droga wznosi się i opada co chwila. To jeszcze nie byłoby takie złe, gdyby samochód był widziany bardziej z góry, bo tak, to często nie widzimy co jest przed nami (czyt. Trafiamy w pierwszy lepszy samochód przed nami). Otoczenie jest niestety dość biednie przedstawione (a może za mało grałem i gdzieś tam jest wspaniale zrobiona trasa?): na poboczu jakieś głazy czy drzewka, w tle np. widoczek miasta, na niebie chmurki. Nie to, żeby grafika była brzydka, ale przydałoby się coś co przykułoby uwagę gracza.



Dużo gorzej jednak wypada dźwięk, a w szczególności odgłosy silnika. Jestem pewien że Amiga jest zdolna do czegoś bardziej realistycznego, niż te pierdziołki, które można usłyszeć w grze. Tak myślę i myślę, i dochodzę do wniosku że mogę podać tylko dwie zalety gry – pierwsza to taka, że to jedna z nielicznych gier, w których możemy zasiąść za kierownicą takich samochodów jak Maluch. Niestety zupełnie zawiodło wykonanie, które jest na poziomie amatorskim. Drugą zaletą *Rajdu przez Polskę*, to fakt że nikt jej już nie sprzedaje. Bo niestety, *Rajd przez Polskę* to produkcja koszmarna, która wzięła wszystko to co najlepsze z takiego klasyka jak *Road Race* i popsuła wszystko, co było do popsucia.



Sega Rally Championship (PC)
Developer: AM2
Wydawca: Sega
Rok wydania: 1997
Recenzja: Maciej Kaczyński

W dalszej części pisma zapraszam do zapoznania się moim zdaniem z wersji na Gameboy Advance, ale zanim to nastąpi, proponuję się przyjrzeć także pecetowemu portowi gry.
Po raz kolejny mamy tu do czynienia z konwersją z automatu i konsoli, i po raz kolejny gracze mogą czuć się zawiedzeni. Niestety, gra praktycznie niczym nie różni się od oryginału, a przecież świat idzie naprzód i to co było dobre dwa lata wcześniej, mogło się już zestarzeć. Szczególnie jeżeli gra pochodzi z salonów gier. Tak jest też z omawianą właśnie grą.



Standardowo dla takich produkcji mamy zaledwie 3 trasy różniące się poziomem trudności – desert, forest i mountain. No dobra, mamy jeszcze jedna, dodatkową trasę na którą trzeba zasłużyć – Lake. Ale to i tak niewiele. Dodajmy do tego „zawrotną" ilość samochodów – dwa (+ kolejny ukryty samochód). Nawet jak na standardy acradowe nie jest to wiele. Śmieszne jest to, że instrukcja wyraźnie stwierdza, że mamy do wyboru 4 samochody. Widać, dla Segi zmiana skrzyni biegów z automatycznej na ręczną uprawnia do podwojenia dostępnych wozów. A możemy ścigać się Lancia Delta i Toyota Celica, a po dobrych wynikach możemy zasiąść również za kierownicą Lancii Stratos. Niewiele, prawda? No właśnie. Ale to jeszcze nie wszystko. Samych trybów gry jest równie mało (ale to już chyba standard) – time trial, arcade i gra multiplayer (albo przez kabelek, albo na split-screenie). Ba, nawet nie można ustawić sobie zawieszenia, czy wybrać opon (przynajmniej nie w trybie arcade). Z drugiej strony, na przygotowanych ustawieniach jeździ się bardzo dobrze.
Jednak to co w takich grach najważniejsze – sam rajd, przynosi wiele frajdy. Nie trzeba długich godzin przygotowań, żeby móc konkurować z komputerowymi przeciwnikami. No, może trzeba trochę poćwiczyć, żeby nie zabrakło nam czasu tuż przed minięciem chceckpointu. Obydwa samochody prowadzi się podobnie, choć oczywiście odczuwa się różnice między nimi. Znacznie więcej czasu potrzeba będzie na opanowanie Lancii Stratos, którą prowadzi się znacznie trudniej. Największą wadą w grze w pojedynke, jest to że jeździmy w pojedynkę. Jedynie od czasu do czasu miniemy jakiegoś innego kierowcę, ale głównie ścigamy się z czasem.
Jak już wspomniałem, dostępnych tras jest niewiele, choć trzeba przyznać że to co jest, jest naprawdę nieźle przygotowane. Trasy są świetnie przemyślane i pozwalają na długą zabawę (początkujących nie przerażą, a zaawansowani mogą długo poprawiać swoje wyniki). Przydałyby się jeszcze jakieś zmienne warunki pogodowe, czy jazda o różnch porach dnia, bo tak wszystko jest trochę za mało zróżnicowanie. No ale w oryginale też tego nie było.



Sega Rally Championship jest bezpośrednim portem i to niestety widać. O ile gra w trybie SVGA wygląda całkiem nieźle (zważywszy że nie obsługuje akceleratorów), to w trybie VGA już jest obleśna. Na szczęście, ciężko dziś znaleźć sprzęt, który nie poradzi sobie z tą grą w trybie hi-res. Dzięki temu, że trasa jest dość kręta nie widać że trasa się dorysowuje – to duża zaleta. Z wad, mogę tylko powiedzieć, że w niektórych miejscach można zauważyć błędy w nakładaniu się tekstur (widoczne głównie podczas jazdy tunelem).



To co w grze najgorsze, to fakt że na wersję pecetową trzeba było czekać kilka lat. Kilka lat to w przemyśle gier komputerowych bardzo długi czas. I to niestety widać. Dodatkowo zasmuca, brak jakiś nowości, w stosunku do wersji na inne platformy (pod tym względem z wersją na GBA nie ma żadnego porównania). Miłośnicy zręcznościowych tytułów nie potrzebowali zachęty do zainteresowania się tym tytułem, a miłośnicy „czegoś więcej" raczej upewnili się, że tego „czegoś więcej" w grze niestety nie ma.



Sega Rally Championship (GBA)
Developer: Sega Rosso
Wydawca: Sega
Rok wydania: 2003
Recenzja: Maciej Kaczyński

Sega Rally Championship była jednym z pierwszych tytułów na konsolę Sega Saturn. Wspaniały zręcznościowy rajd przeniesiony wprost z salonów gier podbił serca graczy na całym świecie. Gra została nawet wydana na komputery PC, tam jednak nie cieszyła się już takim wzięciem. A po klapie (niestety) ostatniej konsoli Segi - Dreamcasta, było pewne że firma przeprosi się z byłymi konkurentami i zasili ich platformy swoimi grami. Wersja dla Gameboy Advance to już czwarta odsłona serii. Czas się przyjrzeć, jak developerom – zespołowi Sega Rosso - udało się przenieść stary hit z Saturna i salonów gier na najnowsze dziecko Nintendo.
Opcji nie ma zbyt wiele, bowiem dano nam wybór między dwoma trybami – Championship oraz Time Trial. Żeby jednak gra nie znudziła się nam po 10 minutach, zastosowano dość prosty system motywujący do szlifowania naszych umiejętności – dużo rzeczy musimy odblokować za punkty zdobyte w wyścigach i mini grach.
A jest co odkrywać: kilka obrazków przedstawiających historię serii (np. reklamówki czy zdjęcia automatów arcade), nowe samochody (sztuk 3) oraz (co najważniejsze) nowe trasy. O ile obrazki są tanie (10 punktów), to trasy kosztują nawet 100 punktów, a samochody 300.



Po wybraniu trybu gry, wyścigu (na początku dostępny jest tylko jeden puchar i 4 trasy do gry na czas), samochodu (twórcy postarali się o kilka licencji, więc będziemy mogli wybrać np. Mitsubishi Lancer Evolution VII, Subaru Impreza czy Ford Focus RS) możemy pobawić się ustawieniami wozu (zawieszenie, hamulce i takie tam), a później ruszamy na trasę.
Pierwsze wrażenie? Niespecjalne. Niestety, po V-Rally 3 od Atari apetyty graczy zdecydowanie wzrosły. Samochód, fakt, ładnie zrobiony. Wciskając hamulec, widzimy oczywiście rozbłyski z rury wydechowej, spod kół od czasu do czasu wydobywa się kurz. A na dodatek możemy wybrać sobie jeden z dwóch widoków – standardowy zza samochodu, oraz ze zderzaka. Szkoda, że wzorem V-Rally 3, nie zdecydowano się na zamieszczenie widoku z wnętrza samochodów.
Otoczenie przedstawia się jednak dużo gorzej. Przypomina filmy w małej rozdzielczości puszczone na pełnym ekranie: bloki, bloki, bloki. Przez to trudno zauważyć gdzie zaczyna się zakręt. A to jest równoznaczne ze stratą kilkunastu sekund i zmniejszeniem szans na zajęcie dobrego miejsca. A i bez tego gra nie należy do najprostszych. Samochody cechują się sporą bezwładnością i trzeba mocno się napocić żeby zdobyć jakieś punkty. Bo takie jeżdżenie na bardzo wąskich odcinkach (a każdy kolejny wyścig ma coraz trudniejsze trasy) to frustrujące zajęcie, szczególnie, że każde zderzenie z poboczem skutkuje zwolnieniem do 70 km/h. Dlatego też długie godziny trzeba spędzić na idealnym rozpracowaniu tras w trybie time trial.



Dodatkowo, można zaobserwować znikanie trasy, które jest szczególnie widoczne w momencie, gdy podjedziemy do jej brzegu. O ile na otwartym terenie niezbyt to przeszkadza, np. podczas jazdy w dżungli czy tunelu nieco dezorientuje.
Każdy puchar składa się z czterech wyścigów, a każdy z wyścigów podzielony jest na kilka odcinków, które musimy przejechać w odpowiednim limicie czasowym (to zaszłość z czasów salonowych). Na szczęście czasu jest dość dużo, i może z wyjątkiem ostatniego pucharu (Special Cup) nie powinniście mieć z nim problemów.
Na pewno nie można narzekać na wrażenie szybkości (choć to głównie zasługa rozmazanego otoczenia). Trasy są całkiem nieźle przygotowane. Będziemy jeździć we wszystkich zakątkach świata, w różnych warunkach atmosferycznych (niestety deszcz i śnieg nie zostały zbyt dobrze przedstawione). Trasa kluczy aż miło, można się poczuć jak na prawdziwym rajdzie. To co psuje ten wizerunek, to słabo odczuwalne różnice w prowadzeniu poszczególnych samochodów. Może różnią się nieco przyczepnością, ale to może być autosugestia. Pozostałe parametry są *chyba* identyczne (na pewno wszystkie potrafią rozwinąć taką samą prędkość – 229 km/h).
Pora na kilka końcowych uwag. Sega Rally Championship w tej wersji to absolutnie średnie wyścigi. Nie szokują ani grywalnością, ani grafiką. Odkrycie wszystkich tras, samochodów i obrazków zajmie ci nie więcej niż 10 godzin gry (szczególnie jeżeli do zdobywania punktów wykorzystasz mini grę A), a niestety to co gra oferuje, niezbyt zachęca do dalszego szlifowania umiejętności.



POKE

Żużel 2002 (PC)
Developer: Mariusz Jakubowski, Piotr Ziółkowski
Wydawca: Freeware
Rok wydania: 2002
Recenzja: Maciej Kaczyński

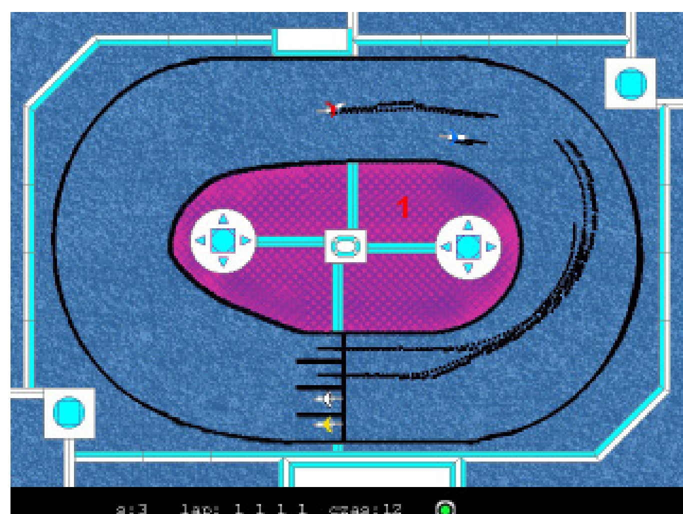
Żużel to jedna z nielicznych dyscyplin sportowych, w których Polacy są naprawdę dobrzy. Prawdę mówiąc należymy do ścisłej czołówki. Niestety w szerokim świecie, Speedway nie jest zbyt popularny, i dlatego bardzo długo trzeba było czekać na grę



dotyczącą tego sportu. Dopiero w okolicach 1995 roku pojawił się zuzel.exe (autorstwa Piotra Kamińskiego), który szturmem zdobył pracownie informatyczne polskich szkół podstawowych i liceów. Malutki programik potrafił przykuć uwagę na kilka długich godzin (a już na pewno przez całą nudną lekcję informatyki, na której trzeba było uczyć się nudnych poleceń DOSa.



O co w grze chodziło? No o wyścigi żużlowe ma się rozumieć. Wybieramy ilość graczy (1-4), szybkość gry (od baaaaardzo anemicznej do zawrotnej szybkości) i ścigamy się. Co ciekawe wszyscy mogli grać na jednym komputerze, gdyż sterowanie ogranicza się do jednego przycisku (skrętu w lewo). Taka sytuacja trochę utrudniała zabawę, bo zderzenie z bandą (a w feworze walki zdarzało się to często) kończyło się wykluczeniem z wyścigu.
Lata mijały, komputery się zmieniały, programy napisane w pascalu przestawały działać na szybszych komputerach, chwała gry nieco przybladła. Jednak są ludzie, którzy nie zapomnieli o starych dobrych czasach i postanowili wskrzesić legendę. Tak powstał Żużel 2000, później 2001, a najnowsza wersja to Żużel 2002, za którą stoją Mariusz Jakubowski i Piotr Ziółkowski.
Co się zmieniło przez te kilka lat? Ano sporo i niewiele zarazem. Grafika przeszła gruntowną kurację odmładzającą (podobnie dźwięk). Zamiast prostych kreseczek, które symbolizowały motory w wersji dosowej, możemy podziwiać normalne motory, w których łatwo zobaczyć przednie i tylne koło, widać zawodnika. Zamiast niskiej rozdzielczości i jednego toru, mamy do czynienia z grą działającą w pełni pod Windowsami nawet w 1024x758.



Zmiany zaszły nawet w sterowaniu grą, zamiast jednego przycisku jak kiedyś, możemy skręcać i w lewo i w prawo. Ułatwia to nieco dojechanie do mety, choć także ujemnie wpływa na poziom adrenaliny. W końcu można pozwolić sobie na jakieś błędy. Aby także urealnić rozrywkę możemy ustawić sobie parę opcji, np. co ma się stać jeżeli dotkniemy bandy, albo jak często motory mogą mieć defekty.
Jednak wersja 2002, to nie tylko Żużel przeniesiony pod nowy system operacyjny i z odświeżoną grafiką. Gra ma trochę nowości do zaproponowania. Wśród nich nie można zapomnieć o grze przez internet (jest nawet specjalna liga wśród polskich internautów). Dodatkowo w grze zawarto kilka różnych trybów gry (zawody drużynowe, indywidualne itp.), w których możemy brać udział. Nie zapomniano również o osobach, które lubią sobie podłubać przy grze. Tu można stworzyć nowe stadiony, na których odbywają się biegi.
Jeździ się naprawdę fajnie, choć początkowo trudno przyzwyczaić się do sterowania motorami. W porównaniu do oryginału motory mają większą bezwładność i trzeba bardziej korygować tor jazdy. Mimo wszystko, jak się już przyzwyczaimy do tych zmian, to gra się przednio.
No i na koniec najważniejsze – gra jest za darmo, a oferuje więcej zabawy niż niejeden komercyjny produkt. Szkoda tylko, że w chwili obecnej autorzy mają problem ze swoją stroną, dlatego ściągnięcie gry może sprawiać pewne problemy.

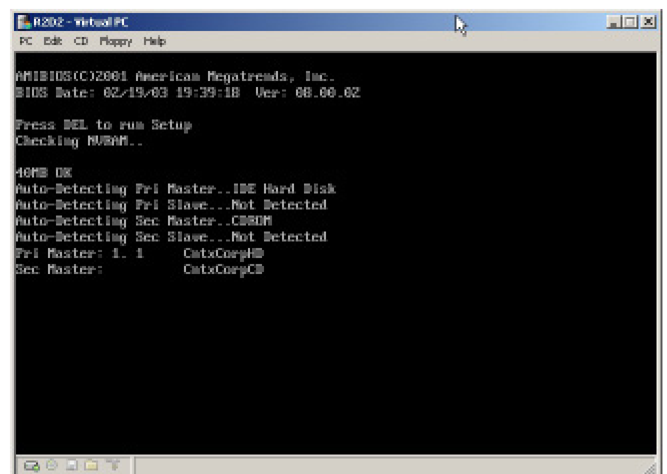
Wirtualny PeCet

Dzisiaj zapoznam was z programem, który niejednokrotnie pomagał mi w odpaleniu starszych tytułów na pecetie. Jeśli i was dotyczy ów problem może warto zapoznać się jednym z kilku dostępnych narzędzi, na pewno nie będą one upragnionym panaceum na nasze troski, niemniej w wielu przypadkach docenicie ich istnienie.
W tym numerze poznacie program Virtual PC stworzony przez firmę Connectix, którą niedawno przywłaszczył sobie nasz kochany systemowy monopolista.
Dzięki niemu mamy możliwość stworzenia sobie wirtualnego komputera, na którym dowolnie możemy eksperymentować z systemami operacyjnymi. No i oczywiście z grami pod te systemy. Początkowo program dostępny był dla posiadaczy komputerów Macintosh, jednak jak widać pomysł z wersją na pecety się spodobał i na pewno będzie jeszcze długo rozwijany.

Skonfigurowanie komputera jest banalnie proste, dostępny jest nawet specjalny kreator, który krok po kroku prowadzi nas przez przeszkody. Wybieramy w nim bardziej dokładną konfigurację tworzonej maszyny, pamiętając oczywiście, że ograniczona będzie ona zasobami systemowymi naszego prawdziwego komputera. Możemy wybrać wielkość wydzielonej pamięci i stworzyć sobie wirtualny dysk twardy. Ponadto udostępniamy mu inne napędy jak stacja dysków czy cd-rom, bardzo przyjemnym udogodnieniem jest możliwość montowania obrazów *.iso. W dalszej części przyjdzie pora na dostępne porty jak com i lpt oraz możliwość współdzielenia tej samej karty sieciowej.
Jak widać nie jest tego dużo a trochę szkoda ponieważ brakuje jakiejkolwiek dokładniejszej konfiguracji wirtualnej maszyny.
Kiedy już stworzymy i nazwiemy nasz komputer przystępujemy do jego odpalenia, wszystko działa jak normalny komputer, po kolei wyświetlają się komendy POST więc wiadomo co zrobić, od nas samych zależy jakim systemem uraczymy dostępne miejsce na dysku.
W moim przypadku zainstalowałem na nim Windowsa 98, wszystko odbywało się bez najmniejszych problemów, szybko sprawnie i bezboleśnie. Pamiętajmy aby po zainstalowaniu systemu zainstalować sobie dodatki, które montujemy w napędzie przez wejście w menu PC i wybranie opcji INSTALL/UPDATE ADDITIONS. Ułatwią nam zapewne życie. Choć przyznam, że taki Screamer 2 prawidłowo działał w momencie jak dodatków nie było w systemie.
Teraz coś o prędkości działania, zauważyłem iż najwięcej problemu nadal sprawiają mu gry dosowe, szczególnie w momencie używania karty dźwiękowej. Gierka "Lost Eden" potrafi zupełnie poprawnie działać do momentu w którym jakakolwiek z postaci zaczyna monolog, wtedy zaczynają się schody, urywany



dźwięk oraz bardzo niska liczba wyświetlanych klatek na sekundce. Dla odmiany już Screamery śmigają bez najmniejszych problemów. Niepowodzeniem skończyła się próba odpalenia „The Raven Project" czy też „The Last Dynasty" gdzie po intrze cała grafika zaczyna się wysypywać. „The Riddle of Master Lu" również ma problemy w momencie rozmów postaci, ciekawe czy uda się autorom lepiej zsynchronizować te elementy. W następnej kolejności sprawdziłem kilka innych gierek jak „Stunts", który sprawował się bardzo dobrze, czy też „Mortal Kombat 2" działający poprawnie jednak wydający z siebie już mniej poprawne dźwięki. Ogólnie rzecz biorąc jak na razie odpalanie gierek można porównać do gry w totolotka. Jedna lepiej działa odpalana pod okienkami zaś druga mniejsze problemy sprawia w dosie, ale do tego trzeba już dojść metodą własnych prób i błędów.



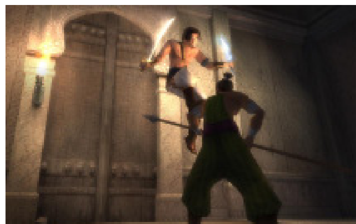
Program ma dość znośne jak na dzisiejsze czasy wymagania sprzętowe, zabawę można rozpocząć już od procesora 400 megahercowego choć z miejsca zalecany jest mocniejszy. Wielkość pamięci zależy od tego jaki system będziemy używali aha i jeszcze coś co wielu może rozczarować, wersja 5.2 programu działa tylko pod systemami XP/2000/NT. To tyle jeśli chodzi o szczątkowe zapoznanie się z programem. Wersję trial można ściągnąć ze strony www.connectix.com. Polecam każdemu miłośnikowi klasyki gdyż jest to bardzo dobry produkt. Jednak z drugiej strony czyż nie tańsze będzie złożenie jakiegoś starszego komputerka?

Dracon__ [plof]

Odgrzewane kotlety, czyli „rimejki”

Zdaję sobie sprawę, że u części „starych” graczy reakcją bezwarunkową na wieść o powrocie tytułu sprzed lat w nowym wydaniu jest kręcenie nosem i głośne wzdychanie w towarzystwie teatralnych gestów. Ja osobiście nie widzę w tego typu inicjatywach nic złego – wręcz przeciwnie – uważam, że te „odgrzewane kotlety” mogą sprawić więcej radochy niż męczenie po raz kolejny oryginalnych wersji pod emulatorem. Poza tym, z czystej ciekawości warto jest przekonać się, jaki postęp w dziedzinie możliwości technicznych dokonał się na przestrzeni lat dzielących termin premiery „oryginału” i „kotleta”. Dobra, co ja będę owijał w bawełnę – może po prostu nowy Prince Of Persia: Sands of Time odpalony na XBoxie podłączonym do czterdziestocalowego telewizora i zestawu DD5.1 wywoła dreszczyk podniecenia choć trochę podobny, co trzynaście lat temu pierwszy Prince oglądany na Amidze u kumpla z podstawówki? Dlatego właśnie też postanowiłem spłodzić ten artykuł – prezentację kilku „kotletów odgrzewanych”, które przy pomyślnych wiatrach trafią w tym roku na (w) ekrany naszych komputeromonitorów i telewizorokonsol.
Zaznaczam, że artykuł ten pisałem w oparciu o powszechnie dostępne źródła, i siłą rzeczy jest on mocno ogólnikowy - poza tym ująłem w nim tylko część z wszystkich remake’owo-sequelowych gier, które ukażą się na rynku w niedługim czasie - nie wspomniałem choćby o nowym Boulder Dashu z First Star Software na Peceta, o bajecznie kolorowym Sabrewulfie na GBA czy plejstonowym Altered Beast. I jeszcze jedno: skupiłem się na tytułach, które pamiętać mogą byli posiadacze ośmio- i szesnastobitowych komputerów, pomijając całkowicie tytuły stricte konsolowe.

Prince Of Persia: Sands Of Time (PC, PS2, XBOX, NGC, GBA)



Gra ta nie jest remake’m, ale regularną kontynuacją – magia tego tytułu jednak nie pozwoliła mi o niej nie wspomnieć. Powodów jest z resztą więcej – chociażby taki, że w przeciwieństwie do wydanego 4 lata temu Prince Of Persia 3D, nad Sands Of Time pracuje ojciec serii Jordan Mechner.
Od strony technicznej pieczę nad projektem trzyma część autorów niedawnego przeboju „Splinter Cell”, z resztą nowy Prince korzystać będzie z tego samego co Splinter silnika – Unreal Warfare. Zapowiada się przepiękna grafika, przepiękne modele obiektów i przepiękne efekty świetlne. Wyróżnikiem pierwszego Prince’a była jednak przede wszystkim fenomenalna animacja postaci. Na podstawie pierwszej porcji filmików z „Sands Of Time” można stwierdzić, że jest ona - owszem – bardzo realistyczna, ale jak na platformówkę nieco zbyt „splinterowska”, czy - powiedzmy – „skradankowa”. Zobaczymy…
O samej fabule ciężko dużo powiedzieć, w każdym bądź razie „powiedzieć, a nie skłamać” – z pewnością będzie miała coś wspólnego z tytułowymi „piaskami czasu”. Wprowadzona ma zostać kontrola upływu czasu, autorzy mówią m. in. o jego spowalnianiu, zatrzymywaniu, a nawet cofaniu - ale możemy też po raz kolejny oczekiwać Złego Wezyra, wizyty w jego zamku i spotkań ze strażnikami. Z resztą walka, podobnie jak w oryginale, stanowić ma istotny element zabawy.
A dla tradycjonalistów mam dobrą wiadomość – nie będziecie musieli wysilać wyobraźni, aby ujrzeć swoją ukochaną komnatówkę na powrót w dwóch wymiarach - wersja na GBA będzie w pełnym 2D!

Robin Hood: Defender Of The Crown (PC, PS2, XBOX)



Być może wynika to z faktycznej kultowości tej gry, być może po prostu jej autorzy mają o niej zbyt wysokie mniemanie – w każdym bądź razie nie będzie to jej pierwszy „rimejk”. Już w 1993 roku ukazała się lekko podrasowana wersja DoTC (wersja PC-CD i Amiga CD32), a kilkanaście miesięcy temu wersja na PC w wysokiej rozdzielczości (że wspomnę jeszcze niedawną konwersje na GBA i wesje na telefony komórkowe). Tym razem Cinemaware idzie jednak krok dalej i zamierza przenieść rozgrywkę w trzeci wymiar.
Fabuła tej zapowiadanej jako przygodówka, a w rzeczywistości raczej strategiczno-zręcznościowej gry w realiach średniowiecznej Anglii przedstawia się podobnie jak w oryginale, z tym że większy nacisk położony ma zostać na postać tytułowego Księcia Złodziei jego wesołą gromadkę. Oprawa graficzna, jeśli wierzyć screenom (datowanym w większości na początek roku 2002), zapowiada się dobrze, choć nie rewelacyjnie. W ogóle nie oczekiwałbym jakichś specjalnych rewelacji, jako że sama gra w swoich założeniach jest – jak na dzisiejsze standardy – nieco prymitywna. Warto jednak odnotować fakt, że Cinemaware szarpnęło się na wynajęcie orkiestry i profesjonalnych aktorów, którzy wystąpić mają w filmowych przerywnikach (przy okazji mała „trivia” – DoTC z 1986 roku reklamowany był jako „Interactive Movie”).
Pierwszy Defender należał do popularnego w owym czasie gatunku Action Strategy, czyli gier, w których płaszczyzna „taktyczna” była tylko pretekstem do wprowadzenia elementów czysto zręcznościowych (podobnie jak np. North & South). Strategiczny aspekt rozgrywki w „Robin Hoodzie” będzie najprawdopodobniej potraktowany identycznie jak w oryginale, elementy zręcznościowe również są odpowiednikami tych z pierwotnej wersji gry – mamy więc łucznictwo, szermierkę, turnieje rycerskie, oblężenie murów i prawdziwe bitwy w szczerym polu. Capcom - wydawca gry (a przynajmniej wersji PS2) – zapowiada jednak, że oprócz zachowania wszelkich elementów charakteryzujących pierwszego Defendera, w nowym produkcie mocno rozwinięty zostanie wątek fabularny dotyczący samego Robina, przebąkuje też coś o zastosowaniu systemu zbliżonego do karcianek typu MTG. Nie wiem, co należy przez to rozumieć – przekonamy się w ciągu kilku tygodni.

Stunt Car Racer Pro (brak danych)

Gdy Geoff Crammond – legendarny już autor gier wyścigowych, m. in. słynnej serii F1 Grand Prix – ogłosił, że zabiera się za stworzenie nowej wersji swojego wielkiego hitu z końca lat 80-tych – Stunt Car Racer, redaktorzy pewnego bardzo znanego anglojęzycznego serwisu poświęconego rozrywce elektronicznej zakrzyknęli: „W końcu potwierdzony, najbardziej chyba oczekiwany rimejk jednego z największych przebojów końca

Odgrzewane kotlety, czyli „rimejki”

lat 80-tych”. Przesadzili, ale nie ukrywam, że ja także się cholernie ucieszyłem!
Przypomnę, że w oryginalnym SCR braliśmy udział w wyścigach superszybkimi autami po torze znajdującym się na wysokim murze (sport ekstremalny, jak by nie patrzeć) – i to akurat raczej na pewno się nie zmieni. Crammond zapowiada jednak, oprócz zaimplementowania w nowym produkcie zrywającej kask oprawy audiowizualnej, wprowadzenie szeregu dalej idących innowacji – niestety, póki co nie wiadomo jakich. Z resztą nie wiadomo nawet jakie platformy są brane pod uwagę przy tworzeniu tej gry - jedyne co jest pewne to to, że duży nacisk położony zostanie na tryb wieloosobowy, w tym rozgrywki sieciowe.

Speedball Arena (PC)



Speedball 2: Brutal Deluxe to gra darzona przeze mnie wielkim sentymentem, jako pierwszy tytuł, który uruchomiłem na własnej Amisi. Wydana pierwotnie w 1991 roku gra przedstawiała brutalny sport końca XXI – nota bene rozwojową wersję innego brutalnego sportu XXI wieku (Speedball, gra wydana 4 lata wcześniej). Punkty zdobywa się tu nie tylko za umieszczenie piłki (metalowej) w bramce, ale także za znokautowanie zawodnika drużyny przeciwnej (ale żeby nie było zbyt ostro – m. in. również za „zapalanie” gwiazdek na bocznych ścianach boiska). Bardzo istotnym elementem gry było zbieranie i dokupywanie różnego typu „dopalaczy”, umożliwiających „upgrade’owanie” naszych zawodników.
Gra doczekała się w 2000 roku remake’u na miarę swoich czasów (Speedball 2100 na PSX), ale tym razem – po wydaniu serii konwersji S2 na handheldy i palmtopy - panowie z Bitmap Brothers wpadli na zupełnie szatański pomysł: „weźmiemy silnik Unreala i umożliwimy grę przez internet”! W założeniach, gra w trybie multiplayer ma przypominać bardziej tryb teamplay z gier fps niż to, co znamy np. z produktów EA SPORTS – akcję widzieć będziemy prawdopodobnie z widoku pierwszej osoby, sterując jednym wybranym zawodnikiem. Wirtualne mistrzostwa zapewnią ich uczestnikom z pewnością nie mniej emocji niż potyczki „na dwa dżoje” przed ekranem Amigi.
Na tytuł ten można patrzeć z dużą nadzieją - w sieci pojawiają się już storny pierwszych klanów tej niewydanej przecież jeszcze gry, a poza tym – pomijając wszelkie wątki sentymentalne – na rynku brakuje sportowej gry „massive” multiplayer. Niepokoi jednak fakt, iż termin premiery wciąż nie został sprecyzowany, a autorzy od jakiegoś czasu przestali dostarczać prasie jakiekolwiek materiały. No i to koszmarne przeczucie, że zabraknąć może okrzyku „Ice cream, ice cream…”.

Spy VS Spy (PS2, XBOX)



„Szpieg kontra szpieg” w czasach świetności ośmiobitowców był z pewnością jedną z najpopularniejszych gier multiplayer, a właściwie serią gier – w sumie ukazały się trzy jej trzy części. Nieprawdziwa plotka o ukazaniu się części czwartej – akcja jakoby umiejscowiona w kosmosie - jeszcze na początku lat 90-tych wzbudzała emocje w środowisku graczy (cały czas mam na myśli polskich graczy).
Seria bazuje na niezbyt znanej w Polsce serii komiksów i filmów animowanych. Dwóch szpiegów – czarny i biały próbuje jednocześnie wykonać jakąś supertajną misję - zdobyć dokument, plan czy np. skonstruować rakietę kosmiczną. Klasyczne „kto pierwszy, ten lepszy”, ale ponieważ w wojnie szpiegów nie przebiera się w środkach, bohaterowie próbują nawzajem pokrzyżować sobie plany zakładając pułapki, podkładając bomby itp. – zwykle w wersjach wymyślnych, typu „skórka od banana” czy „wiadro nad drzwiami”.
Na świeżych jeszcze screenach (grafika 3D) widzimy – oprócz szpiega białego i czarnego – także szpiega-robota, co pozwala sądzić że możliwa będzie jednoczesna zabawa więcej niż dwóch graczy. Niestety – screeny opublikowane do tej pory emanują drętwotą i ogólnym niedorobieniem, przypuszczam więc, że spora część potencjału tego tytułu właśnie idzie się kochać – ale ponieważ genialnych pomysłów nie da się spartaczyć całkowicie, czeka nas pewnie sporo zabawy.

Outrun 2 (XBox)

Czerwone Ferrari pędzące z prędkością trzystu kilometrów na godzinę, dziewczyna na prawym siedzeniu, gorąca muzyczka w radio i śliczne krajobrazy przemykające w zawrotnym tempie przed naszymi oczyma. Tak było 17 lat temu.
Outrun to najbardziej klasyczna arcadowa ścigałka doby 16-bitowych automatów (aczkolwiek jej wersje „domowe” ukazały się także na sprzęt 8-bitowy, chociażby na C64 i Segę Master System). Ten prekursor wszystkich Supercarsów i Lotusów był w drugiej połowie lat 80-tych niemal symbolem automatu arcade – i tak jak dekadę wcześniej Space Invaders nieodzownym rekwizytem amerykańskich filmów. Wersja automatowa zamontowana w prawdziwej karoserii Ferrari jeszcze jakieś trzy lata temu stała na nabrzeżu basenu jachtowego w mojej rodzimej Gdyni.
Teraz SEGA szykuje się do wydania high-endowej edycji na automaty i konsolę XBox. Nie ma powodu by podejrzewać, że wprowadzone zostaną jakiekolwiek większe zmiany - poza oczywistą zmianą oprawy audiowizualnej, o czym można się (w odniesieniu do grafiki) przekonać rzucając okiem na screeny. Wspomina się co prawda o kilku trybach rozgrywki, o Story-Mode czy o większym wyborze bryk, ale tak naprawdę chodzi o to samo. O Outrun!

Pitfall Harry (PS2, XBOX, NGC, GBA)



Kolejna odsłona przygód Harrego Pitfalla (seria korzeniami sięgająca wczesnego Atari 2600), choć realizowana jest z nieco mniejszym rozmachem niż nowy Książe Persji, również zapowiada się apetycznie.

Dokończenie na stronie 30

Test Drive Story

Dziś, jeżeli zapytać o najlepszą grę wyścigową, w której ścigamy się ekskluzywnymi wozami, odpowiedź będzie brzmiała – Need for Speed. Nie zawsze jednak tak było. W mrocznych latach 80tych i do połowy lat 90. palma pierwszeństwa należała do innej firmy i innej serii – do Test Drive. A oto skrócona historia gier tej marki:

Część I – pień główny

Test Drive (Accolade © 1987)
Pełna recenzja tytuły była w poprzednim numerze, tu tylko drobny skrót. Do wyboru mamy kilka samochodów (min. Porsche 911 Turbo i Chevrolet Corvette) i ruszamy w trasę, a właściwie na 4 okrążenia jednej trasy. Mała pojemność pamięci wykluczała zbyt duże urozmaicenie otoczenia – wciąż po prawej mamy skalną ścianę, po lewej przepaść, a po środku drogę po której od czasu do czasu jeżdżą samochody. Naturalnie nie mogłoby zabraknąć wszędobylskiej policji, przed którą będziemy musieli uciekać. Patrząc z dzisiejszego punktu widzenia gra niestety bardzo się zestarzała, bo mnogość opcji i realizm zabawy jest niezbyt wysoki. Gra raczej dla koneserów lub muzealników.

Test Drive 2: The Duel (Accolade © 1989)
Druga odsłona jest nieco rozczarowuje – Zmian jest niewiele. Zaledwie dwa samochody (czasami więcej, w zależności od platformy) i dwie trasy (jak poprzednio). Jak sama nazwa wskazuje głównym elementem gry jest pojedynek z drugim kierowcą. Obrazek po lewo pochodzi z wersji na SNES.

Test Drive 3: The Passion (Accolade © 1990)
„Niech żyje wolność/ wolność i swoboda" takie motto powinno przyświecać trzeciej odsłonie cyklu. Wydany w 1990 roku Test Drive 3 był jednocześnie pierwszym, który ukazał się wyłącznie na komputery 16bit. Uważany jest za najlepszą część z całej serii. Dlaczego? Po raz pierwszy zrezygnowano ze sztucznego ograniczania trasy za pomocą niewidzialnych ścian. Jeżeli chcemy, nic nie stoi na przeszkodzie żebyśmy jechali 50 metrów obok drogi, czy wręcz po bezdrożach.



Jak większość gier z tamtego okresu, mamy do czynienia z rasową wektorówką. Świat może nie jest super bogaty, ale trzyma poziom gier z początków lat 90tych. Dodatkowo, co było zupełną nowością mogliśmy sobie włączyć wycieraczki (żeby pozbyć się owadów z przedniej szyby), zmienić stację radiową, czy włączyć światła.

Ciekawe trasy połączone z ogromną swobodą jazdy daje zabawę na długi czas. Flota samochodów może nie jest tak okazała, jak w późniejszych grach, bo składa się z 5 wozów, wśród których są Dodge Stealth R/T Turbo, Chevrolet Cerv III, Lamborgini Diablo, Acura NSX, Pininfarina Mythos.

Test Drive 4 (Accolade © 1997)
Spektakularny sukces Need for Speed zmusił Accolade do szybkiej odpowiedzi i światło dzienne ujrzała czwarta odsłona Jazdy Próbnej. Tym razem już w wersji pod Windows (oraz na konsolę Sony Playstation) i wykorzystująca akcelerację 3dFX.



Niestety gra nie odniosła takiego spektakularnego sukcesu. Dlaczego? Ano głównie dlatego że ukazała się sporo po NFS, więc apetyt graczy był już bardzo rozbudzony. Po drugie, gra posiadała niezbyt zoptymalizowany silnik graficzny (który przypomina gry starsze o 2 lata), szczególnie jeżeli chodzi o grę w trybie software'owym oraz posiadała drobne (acz męczące) błędy w fizyce gry. Poza tym ilość materiału zawartego



w grze nie był szokujący – 10 samochodów i zaledwie 6 tras, no cóż, to trochę za mało żeby zawojować świat. Główną zaletą tytułu natomiast była możliwość gry do 6 osób przez sieć oraz tryb Drag Race, który jest najlepszym trybem gry.

Test Drive 5 (Accolade © 1998)
Recenzja tego tytułu jest natomiast w tym numerze POKE. Ponownie pozwolę sobie na drobne streszczenie – zżynka z N4S 3, i to w dodatku nieudana. Sporo tras i samochodów (część

Test Drive Story

wzięta z TD4). Do tego kiepska fizyka, tragiczny tryb policyjny, to główne cechy piątki. Może się podobać jedynie miłośnikom gier bardzo zręcznościowych (a i to pewnie niewielu).

W głównej gałęzi wyszły jeszcze dwa tytuły – Test Drive 6 (wydany w 1999 roku) oraz Test Drive (już bez numerka) wydany w 2002. Niestety (?) żaden z nich nie przywrócił blasku serii, głównie ze względu na typowo zręcznościowe podejście i błędy w samej grze. Ale przynajmniej nie ciągnęły ją tak bardzo w dół jak druga gałąź serii –

Część II – Off-Road

Test Drive Off-Road (Accolade © 1997)
Test Drive w stylu terenowym. Główną wadą tytułu jest fakt, że w ogóle się ukazała ;) W grze jest wszystko nie tak, jak potrzeba. Może graficznie jest jeszcze nienajgorzej (choć gra chodzi pod dosem, co w 1997 roku znaczyło już raczej o zapóźnieniu technicznym), choć porównując do Monster Truck madness czy do Monster Trucks od Psygnosis powoduje, że produkt Accolade przegrywa w przedbiegach. Do tego dochodzi źle zoptymalizowany kod, który nie pozwala na grę w wysokiej rozdzielczości nawet na dzisiejszych komputerach, źle przygotowane trasy tak nudne, że szkoda o nich w ogóle pisać. Wyścigi są chaotyczne, a kiepska detekcja kolizji (często zatrzymywałeś się na niewidzialnych przeszkodach) i dziwna fizyka raczej grze nie pomagały. Jedynym plusem gry jest niezła ścieżka dźwiękowa (chyba cały budżet tych kiepskich gier poszedł na licencjonowane kawałki niezłych metalowych zespołów) i możliwość pojeżdżenia takimi cackami jak Hummer.



Test Drive Off-Road 2 (Accolade © 1998)
Tu niestety muszę ograniczyć moje wrażenia do dema. Po jego uruchomieniu odechciało mi się nawet rozglądać za pełną wersją gry. Ale nie uprzedzajmy faktów. Demo uruchamiało się już pod windowsami (jee), ale bez akceleracji (tzn. gra obsługuje 3dFX). Ponadto grać można jedynie w 320x200 (możliwe, że w pełnej wersji już dano wybór zwiększenia rozdzielczości). Doświadczenie to było bardzo nieprzyjemne, świat jest okropnie pikselowaty – widać że gra została stworzona z myślą o wysokiej rozdzielczości. Przynajmniej gra chodziła wystarczająco szybko, nie było żadnych zacięć. Trasa jest dużo bardziej urozmaicona niż te z pierwszej części gry. Wszystko to jednak niszczy tragiczny model jazdy. Przy 30-40 km/h samochód lata jakby grawitacja nie istniała, sterowanie jest bardzo źle zrobione, AI niezbyt wyszukane, a dźwięki mało przekonujące. Tragedia, choć o oczko wyżej niż część pierwsza. Po raz kolejny zaletą jest muzyka i licencjonowane wozy.

Poza tymi dwoma off-roadami są jeszcze dwie kolejne wersje. Off-Road3 jest ciut lepszy niż 2, ale wciąż ma dużo błędów. Cały czas wydaje się, że samochody za łatwo pokonują grawitację, widać powolny postęp w serii (może Test Drive Off-Road 10, będzie nadawał się już do zabawy). Twórcy wprowadzili tryb ekonomiczny – za zarobione na wyścigach pieniądze możemy kupować samochody itp.
Test Drive Off-Road : Wide Open ukazał się jedynie na konsole PS2 oraz Xbox, niestety podobnie jak najnowsza odsłona zwykłej gałęzi, niezbyt jest udana. Typowy przeciętniak.

Część III – wynalazki

Co to te wynalazki? No cóż, firma Infogrames która przejęła Accolade a wraz z nią prawa do serii, ciężko chyba myślała jakby tu poprawić renomę Test Drive, dlatego powstało parę tytułów, dość specyficznych.
Pewnie nie wiecie, że GameBoy Color doczekał się dwóch nigdzie niedostępnych tytułów z serii Test Drive. Są to Test Drive 2001 i Test Drive Cycles. Ten pierwszy to bardzo przeciętna gra wyścigowa, w której ścigamy się z widoku z góry w turniejach rozsianych po całym świecie. Gra niestety nie zachwyca ani grafiką (nawet jak na GBC), muzyką, czy nawet grywalnością (tragiczne sterowanie, słabe AI, strasznie wolna animacja).
Ten drugi tytuł niestety nie jest lepszy. Po raz pierwszy co prawda możemy ścigać się motorami, ale i tak gra jest nudna i źle przemyślana. Gra korzysta z całkiem udanego silnika graficznego (użytego również w innych wyścigach tej firmy),
Dodatkowo przynajmniej trzy gry (o tylu wiem) posiadają prefiks Test Drive na niektórych platformach, bądź też istnieją wersje z obydwoma tytułami. Są to Test Drive: V-Rally (odpowiednik V-Rally 2) – czyli zręcznościowa gra rajdowa (część pierwsza była dodawana swego czasu do CD Action), Test Drive: LeMans



(LeMans 24 Hours) – czyli „ekranizacja” słynnego 24-o godzinnego wyścigu oraz Test Drive: Rally Masters (bądź też Rally Masters: Michelin Race of Champions), czyli kolejna gra rajdowa.
Trochę to dziwne, bo ani jedna, ani druga gra niezbyt kojarzą się z „filozofią” serii, ale jak widać dla marketingowców nic nie jest niemożliwego. Trzeba jednak przyznać, że licząc od Test Drive’a 3, to najlepsze tytuły z serii.

Co nas czeka w przyszłości? Trudno powiedzieć. Najnowsze odsłony niestety nie były najlepsze i Atari (tzn. dawne Infogrames) może wreszcie da odpocząć strudzonej serii przygotowując siły na naprawdę dobry kontratak?

Maciej Kaczyński

Abandonware

Jaki mam stosunek do abandonware? Najbezpieczeniej będzie powiedzieć - ambiwalentny. Część popieram w całej rozciągłości, do pewnych elementów mam zastrzeżenia, a z niektórymi aspektami po prostu się nie zgadzam. Aby wyjaśnić dokładnie co mam na myśli, musimy zacząć od początku, czyli zdefiniowania czym w ogóle jest abandonware.

Czym jest abandonware?

Tłumacząc termin na język polski otrzymujemy, że abandonware to nic innego jak porzucone (w znaczeniu zapomniane, zaniechane) oprogramowanie. Jeżeli mówimy tak o grach, to mamy na myśli takie tytuły, które nie są już w sprzedaży, a dystrybutor/wydawca nie daje wsparcia technicznego, czy np. nie wymienia zniszczonych czytników (co przy niezbyt trwałych nośnikach jak dyskietki stanowi poważny problem). Pewnie parę osób już czuje się zdezorientowanych. Nie ma czym, nie pierwszy raz teoria (czyli to co przytoczyłem wyżej) rozmija się z praktyką (czyli to o czym będzie za chwilę). Często bowiem abandonware jest mylone z czymś co przyjęto uważać za oldwarez. Za oldwarez zazwyczaj uważa się wszystkie gry starsze niż 5 lat. Dlatego też na żadnej *prawdziwej* stronie abandonware nie znajdziecie takich tytułów jak Doom, Secret of the Monkey Island, czy nawet Wolfenstein 3D. To nie są gry abandonware, są wciąż w sprzedaży i/lub wydawcy zapewniają całkowity support dla tego tytułu.

Fakty i Mity

Skoro już wiemy z czym mamy do czynienia, zajmijmy się głębszą analizą problemu. Chciałbym przytoczyć kilka opinii krążących o abanonware, a także je skomentować.

1) Abandonware jest legalne

To bardzo powszechny mit. Niestety jest fałszywy i wynika z braku choćby podstawowej wiedzy o prawie autorskim oraz o naiwności i ignorancji. Zacznijmy od podstaw. Każda gra jest objęta prawami autorskimi. Tu chyba nikt nie ma wątpliwości. Kiedy prawa takie wygasają? To zależy od kraju. W Polsce jest to lat 70, w USA chyba 75 (albo już 100, bo pracowano nad taką właśnie poprawką). Co to oznacza? Że jeszcze przynajmniej przez 50 lat gry są chronione prawami autorskimi i wobec prawa osoba ściągająca stuprocentowego abandonwara, nie różni się niczym od takiego który ściąga właśnie wydaną (albo jeszcze nie wydaną) nowość. Co więcej takie prawa są niezbywalne, czyli zawsze do kogoś muszą należeć (to tak w uproszczeniu). Jeżeli firma, która wydała grę zbankrutowała, prawa do tytułów przechodzą np. na wierzycieli, albo na pracowników. Jeżeli została wykupiona, to została wykupiona z wszystkimi prawami do poprzednich tytułów (no, oczywiście od tego mogą być wyjątki). Jeżeli autor zmarł, prawo przechodzi na spadkobierców. Pisanie więc, że „autorzy zrzekli się swoich praw do tych tytułów" (co widziałem na niejednej aukcji na Allegro) to kompletna bzdura. Dopóki nie masz pozwolenia na dystrybucję oprogramowania, popełniasz przestępstwo je udostępniając. Koniec, kropka, żadnych ale.
Czy może być legalne abandonware? W zasadzie tak, choć są to sporadyczne przypadki. Taki los spotkał komercyjne tytuły, które później udostępniono za darmo (choćby Betrayal at Krondor Sierry, czy Zork Infocomu). Z drugiej jednak strony, ciężko w takich wypadkach mówić o porzuceniu tytułu. W końcu grę udostępniono legalnie i ktoś musiał rozmyślnie dać temu przedsięwzięciu zielone światło.

2) Abanonware nikomu nie szkodzi

To kolejny mit, który częściowo jest prawdziwy. Istotnie, jest sporo tytułów które ściąganiesz z internetu nie czyniąc nikomu wymiernej szkody. Nie sądzę, żeby było realne zapotrzebowanie na tytuły choćby z Amigi, czy na małe Atari, czy nawet wczesne gry na PC. Są mało atrakcyjne wizualnie, niezbyt skomplikowane i w ogóle niedzisiejsze.
Ale są przecież takie tytuły, które wraz z kolejnymi wersjami niewiele odeszły od oryginału - różnią się co najwyżej lepszą grafiką czy dźwiękiem. Uczciwie przyznajcie, gdyby Sid Meier udostępnił na swojej stronie Civilization i Civilization 2, a do sklepów trafiła właśnie Civilization 3, to ile osób by kupiła najnowszą część, a ile zadowoliła się starszymi wersjami?
Wiele firm żyje właśnie dzięki przetwarzaniu starych sprawdzonych pomysłów, tworząc remake'i, porty, kontynuacje niezbyt odległe od oryginału. I te właśnie firmy by przetrwać, potrzebują pieniędzy, których ich pozbawiacie ściągając grę.

3) Abandonware to źródło darmowej rozrywki

No niestety, wiele osób tak uważa i tak postępuje. Po co wydawać kilkadziesiąt złotych na grę, która przejdę w tydzień, skoro w internecie jest tyle tytułów dostępnych za darmo? No właśnie, po co? A później ludzie się dziwią, że największe firmy wypowiadają wojnę stronom abandonware, bo traktują ich po prostu jako zagrożenie dla zysków (i poniekąd mają rację).
Niestety idea abandonware już dawno się wypaczyła, przynajmniej po stronie użytkowników. Z ostatniej deski ratunku, stała się podstawowym źródłem gier dla wielu użytkowników sieci. Często można przeczytać takie pytania jak „Czy gra <X> jest już abandonware? Jeżeli tak, to skąd ją ściągnąć?". Po prostu ręce opadają. Ludzie zgodzą się grać w najgorsze gówno (np. ripa trzy płytowej przygodówki Sanitarium - bez muzyki, bez filmów), byle to mieli za darmo. To nic, że nie wiadomo dokładnie o co chodzi, bo fabuła jest wyjaśniana w kolejnych filmach, które zostały wycięte. Ważne, że grę mamy za free, a kilkadziesiąt złotych w kieszeni.
Nie oszukujmy się, ale żeby to wszystko miało ręce i nogi, to strony z abanonware powinny być ostatnim miejscem na szukanie gier, a nie pierwszym. Ja wiem, że niektóre gry są ekstremalnie trudne do zdobycia. W sumie ciekawi mnie jaki procent (a raczej promil znając ludzi) napisał kiedykolwiek do jakiegoś wydawcy/dystrybutora z zapytaniem, czy dana gra jest jeszcze w sprzedaży, albo czy istnieje możliwość udostępnienia tytułu za darmo (np. dołączenia go w postaci bonusu do nowego tytułu)? Czyż nie łatwiej przyjąć lepszą (dla kieszeni) opcję, że gra jest nieosiągalna i rogrzeszyć się z piracenia? Bo skoro tak komuś na tej grze tak zależy, to może warto się poświęcić dla jej zdobycia. Może warto wyrobić sobie kartę kredytową i sprowadzić grę z USA?

Strony abandonware

Kiedyś, dawno temu, kiedy sieć była jeszcze młoda (czyli w drugiej połowie lat 90tych) wszystkim żyło się dobrze i dostatnio. Połączenia z internetem były co prawda trudniej dostępne,

Abandonware

a przez to droższe, ale znalezienie za free miejsca na serwer z abandonware było stosunkowo łatwe. I tak powstawały serwisy na różnych onetach, wp, hogach i tysiącu innych, często już nieistniejących providerów. To były czasy, kiedy nikt nie myślał o bannerach, popupach, dialerach czy konkursach przez smsy. Z dzisiejszego punktu widzenia miła utopijna anarchia. Aż nagle nastał w sieci kapitalizm, serwisy zaczęły padać, pojawiły się natrętne reklamy i zachęty do kupienia tego czy owego. Teraz serwisy takie rządzą się podobnymi prawami jak każde inne biznesowe przedsięwzięcie. Koniec z pokątnym stawianiem serwerów w pracy u tatusia, czy na uczelnianych łączach. Teraz providerzy rozliczają z każdego bitu wysłanej informacji (a jest tego sporo, bo często z samej strony jest to kilkanaście gigabajtów danych, a do tego dochodzą jeszcze przecież ściągane gry).

Serwisy więc musiały jakoś się przystosować do zmieniającej się sytuacji. Te które tego nie uczyniły, spotkał smutny los (nieliczni starzy wyjadacze pamiętają jeszcze pewnie Stare ale Jare, serwis legendę na polskiej scenie abandonware i emulacji, a którego w końcowym okresie miałem zaszczyt być współadministratorem). Do czego zmierzam? Ano do drażliwego tematu jakim jest sprzedaż płyt z nagranymi grami. Dla większości stron jest to główne źródło „utrzymania”, źródło które pozwala na zapłacenie opłat za łącza czy serwery wirtualne. Jak dla mnie jest to niewłaściwe rozwiązanie i może doprowadzić do sytuacji, takiej jak na jednej ze stron poświęconych starym grom, gdzie za grę należy zapłacić sms'em (od 1zł, do 3 w zależności od wielkości pliku) - to jest dopiero skurwysyństwo. Nie wiem, jak ktoś może się nie brzydzić sprzedażą czegoś, co do niego nie należy. Rozumiem jednak, że bez sprzedaży płyt z grami, stron takich jak Staregry.pl już dawno by nie było. I o ile toleruję to w stosunku do serwisów które „dzielą się” za darmo (choć z drugiej strony takie House of the Underdogs nie zniżyło się do tego poziomu), to nigdy nie będę tolerował sprzedaży gier, przez osoby które ich także nie udostępniają za darmo. Dlaczego? Bo robią to dla zysku. Nie oszukujmy się, ale teksty typu „gry są za darmo, a płacicie jedynie za czas spędzony na przygotowanie tej kompilacji i koszty nośnika”, można między bajki włożyć z dwóch powodów. Po pierwsze, jeżeli ktoś ściąga gry to raczej po to żeby w nie pograć. A jeżeli tak, to gdzie tu poświęcenie za które trzeba płacić? Przecież czasy kiedy za płytę cdr płaciło się kilkanaście złotych minęły dobre 5 lat temu. A jeżeli nie ściąga po to żeby w gry grać, to po co? Dobry samarytanin nie chciałby za swoją pracę złotówki. Nie mówiąc o tym, że z każdą kolejną sprzedaną kopią, cena powinna być mniejsza bo przecież stworzenie kopii nie wymaga już takiego nakładu pracy i pieniędzy (a w to, że za każdym razem gościu ściąga wszystko od początku z internetu nie uwierzę).

Abandonware i ja

Zbliżamy się powoli do końca naszej opowieści. Warto, żebym napisał coś „od siebie”. Moja przygoda z abandonware zaczęła się dość dawno temu, bo pod koniec 1998 roku, kiedy byłem piękny i młody (a teraz już tylko jestem piękny). No dobra, na początku to raczej był oldwarez, bo zachłysnąwszy się możliwościami sieci ściągałem wszystko co wpadło w oko, a co na dyskietkach dało przenieść się do domu (bo głównie ściągałem na uczelni). Ale później powoli nadchodziło opamiętanie, rynek się nieco unormował, zaczęły być wydawane starsze gry w jakiś seriach budżetowych, czy dodawane jako covery do pism z grami.

Przez krótki okres czasu prowadziłem stronę ze starymi grami (Oldies on demand), byłem również administratorem ftp Stare ale Jare, gdzie zajmowałem się głównie wrzucaniem nowych gier i pilnowaniem, by nie udostępniać żadnych gier, które są w sprzedaży. Przez krótki okres czasu tworzyłem wraz ze znajomym spis gier dostępnych na polskich stronach ze starociami. Niestety nasze drogi nieco się rozeszły, a projekt upadł. Od 1998 roku aktywnie udzielam się na polskich grupach dyskusyjnych (min. pl.rec.gry.komputerowe.klasyka). Lubię popularyzować stare gry, pokazywać że grafika nie jest najważniejszym czynnikiem w ocenie gry. A nade wszystko, chcę przekonać ludzi że nawet 20 letnie tytuły są warte kupna. I z tym ostatnim, niestety, będzie najtrudniej.

Maciej Kaczyński

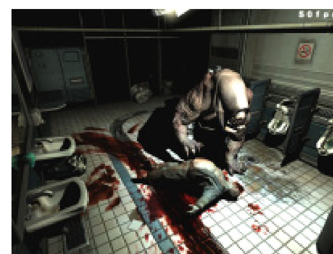
Odgrzewane kotlety, czyli „rimejki”

Dokończenie ze strony 26

Gra ma pozostać klasyczną platformówką w klimatach dżunglowo południowoamerykańskich, oczywiście zgodnie z dzisiejszymi standardami w trzech wymiarach (za wyjątkiem wersji GBA). Autorzy zapowiadają 50 leveli przeładowanych akcją, skakaniem i atrakcjami typu huśtanie się na lianach czy uciekanie przed spadającymi kamieniami. Nie zabraknie oczywiście dzikich zwierząt, ale gra ma być ponoć całkowicie pozbawiona przemocy – przykładowo, po natknięciu się Harrego na szczęki krokodyla, nie zostanie on zgnieciony, rozszarpany i pożarty, ale po prostu odrzucony na bezpieczną odległość – i nie jest to wcale nowe rozwiązanie, kto grał w pierwsze dwie części gry wie o co chodzi.

Doom 3 (PC, XBOX)

O tej grze wspominam tylko z kronikarskiego obowiązku, bo i tak wszystkie informacje na jej temat zapewne doskonale znane są czytelnikom, a niektórzy być może mieli nawet okazję zapoznać się z jedną z „wykradzionych” wersji alfa. Kontynuacja legendarnego hitu sprzed 10-lat, bez wątpienia jednej z najbardziej przełomowych i – jak to się czasem określa - „wpływowych” gier wszechczasów, zapowiadana jest jako tytuł równie przebojowy i przełomowy. Tak się jednak składa, że od ponad pół roku wychodzą już gry na nowym enginie Unreala, a miano najbardziej oczekiwanego FPP zgarnął HalfLife 2, który pod względem fabularnym zje nowego Dooma na obiad. Ale cóż - Doom3 i tak z pewnością będzie olbrzymim wydarzeniem, porządną grą i – podobnie jak ostatnie dzieło iD Software, Quake3 – na kilka lat wyznaczy przemysłowy standard silników graficznych.



Michał 'gal_vnv' Galiński

Kupujemy ZX Spectrum

Bardzo trudno jest znaleźć firmę, której komputery w tak znacznym stopniu przyczyniły się do rozwoju informatyki jak Sinclair Research Ltd. Nie chodzi tu o to, że była pierwsza lub jej produkty były lepsze od innych, ale raczej o popularność samego sprzętu oraz oprogramowania doń napisanego. Właściwie chyba każdy, kto zaczynał swoją przygodę z komputerami w latach 80-tych miał kontakt ze Spectrumem, czy to u kolegi, czy w klubie osiedlowym (tak to się kiedyś nazywało). No cóż, to było kiedyś, ale informatyczny old-school ciągle żywy i kto chce przypomnieć sobie tamte czasy, ten ściągnie sobie emulator lub kupi używane Spectrum. Możliwości kupna są praktycznie dwie: od kogoś znajomego albo na aukcji. Zaletą pierwszego rozwiązania jest możliwość obejrzenia i przetestowania sprzętu, wadą to, że jest to najczęściej zepsute już, zbierające kurz pudło. Jeśli chodzi o aukcję, to kupujemy kota w worku i liczymy tylko na uczciwość sprzedającego. Może się też zdarzyć, że on sam nie będzie zbyt dobrze zorientowany w tym, co sprzedaje - warto więc poprosić wcześniej o dokładny opis egzemplarza lub nawet jego zdjęcie. Z drugiej jednak strony, jeżeli nasz kontrahent jest uczciwy, to zapewne sprzęt przetestuje i udzieli kilku fachowych rad.



Do wyboru, do koloru

Kilka uwag dotyczących wszystkich modeli – dla niektórych mogą być oczywiste, inni mogą się bardzo zdziwić:

- systemem operacyjnym jest BASIC (różne wersje), po podłączeniu stacji dysków można było pracować w CP/M (podobny do DOSa)
- główną pamięcią masową są kasety
- wnętrze komputera mieści się w jego klawiaturze
- ekranem komputera jest odbiornik TV, chociaż możliwe jest podłączenie monitora
- rzeczą niezbędną jest joystick, natomiast mysz zbędną
- z tyłu obudowy znajduje się szyna krawędziowa – należy uważać, aby nie dotknąć jej w czasie działania komputera. Generalnie nie należy wcale przy niej grzebać.

ZX 80 – pierwszy model, wyprodukowany w roku 1980, niesamowicie uproszczony (4 KB pamięci ROM, 1 KB RAMu), współpracował z magnetofonem i telewizorem, niewiele egzemplarzy trafiło do Polski.
ZX 81 – następca ZX 80 z roku 1981. Bardzo podobny do poprzednika, jednakże z możliwością podłączenia urządzeń zewnętrznych poprzez szynę krawędziową oraz rozszerzalną do 64 KB pamięcią RAM.
Oba te komputery posiadały bardzo niewygodną (wręcz prymitywną) klawiaturę, ubogą grafikę oraz złą współpracę z magnetofonem (niska szybkość zapisu na taśmie i brak możliwości jego weryfikacji).
ZX Spectrum – roku później zaprezentowany zostaje prawdziwy hit: komputer oparty na procesorze Z 80A z zegarem 4MHz, pamięć RAM 48KB (początkowo istniały także modele z 16KB), całkiem przyzwoity BASIC oraz grafika. Można podłączyć drukarkę, joysticki (poprzez specjalny interface), a nawet zbudować sieć lokalną opartą na max. 64 Spectrumach. Wadą tego modelu była duża awaryjność wszystkich części, a w szczególności klawiatury, która ponadto jest bardzo niewygodna w użyciu z powodu przyporządkowania pięciu funkcji każdemu klawiszowi.
ZX Spectrum + - model ten różni się od poprzednika jedynie ulepszoną klawiaturą oraz dodaniem klawisza RESET
TIMEX – amerykańskie odpowiedniki komputerów serii ZX. Największą popularność zdobył **TIMEX 2048**, który był niemal całkowicie kompatybilny z ZX Spectrum Różnił się jednak ulepszoną klawiaturą, grafiką oraz możliwością bezpośredniego podłączenia (bez interface'ów) urządzeń zewnętrznych. Niecałkowita zgodność wynikała z odmiennej organizacji pamięci, jednakże zdecydowana większość programów z ZX będzie działać na TIMEXie.
Ponadto wyprodukowano również modele: **TIMEX 1000** (odpowiednik ZX 81) oraz **TIMEX/SINCLAIR 2068** o zdecydowanie większych możliwościach niż ZX Spectrum, jednakże w niskim stopniu z nim kompatybilny. Ponadto T/S 2068 przystosowany był do zasilania 110 V.
ZX Spectrum 128 + – wyprodukowany w 1985 r. pracował w dwóch trybach: 48 – jako zwykły ZX Spectrum i 128 – korzysta wtedy z większej pamięci oraz lepszego BASICa. Model ten ma możliwość bezpośredniego podłączenia monitora, urządzeń MIDI i zdecydowanie lepszą klawiaturę. Ponadto wyposażono go w łącza o standardzie RS 232, umieszczono z boku klawiatury radiator, który odprowadza znaczną ilość ciepła oraz bardzo dobry układ dźwiękowy AY 3–8910.
ZX Spectrum 128 + 2 i **ZX Spectrum 128 + 3** – komputery te powstały już po wykupieniu firmy przez Amstrada, co wpłynęło m. in. na wygląd klawiatury. Modele te mają wbudowany: magnetofon (+2) i stację dysków 3 cale (+3) oraz są zgodne ze ZX 128.
Sinclair QL – model, który miał być odpowiedzią firmy na konstrukcje 16 bitowe. Znajdował się w nim procesor Motorowa 68008 7,5 MHz oraz 128 KB RAM (rozszerzalne do 640 KB). Niestety nie okazał się sukcesem – powodem był powolny BASIC, brak oprogramowania oraz tzw. microdrive jako pamięć zewnętrzna.
Jako, że generator AY 3–8910 (lub AY 3–8912) bardzo podnosi możliwości dźwiękowe Spectruma, możliwe były domowe przeróbki w celu umieszczenia tego układu w modelach wcześniejszych niż ZX 128.

Który wybrać?

Od razu odpadają dwa pierwsze: ZX 80 i ZX 81 – za mała pamięć, zła klawiatura i nikłe oprogramowanie predestynują je jedynie jako programowalne kalkulatory czy układy sterowania. Nienajlepszym rozwiązaniem jest również ZX Spectrum 128 + 2, a to za sprawą braku możliwości podłączenia drugiego magnetofonu w przypadku zepsucia tego umieszczonego na stałe w klawiaturze.
Z pozostałych modeli z czystym sumieniem można polecić: TIMEX 2048, ZX Spectrum 128 + i ZX Spectrum +3. Wszystkie one są kompatybilne z modelem 48, nie wymagają interface'ów, są bardziej

Kupujemy ZX Spectrum

niezawodne od pozostałych, a ponadto w przypadku ZX 128 + i ZX 128 +3 mają do dyspozycji (wprawdzie stosunkowo niewielką) bibliotekę programów napisanych specjalnie dla 128 KB RAM.
Natomiast ZX Spectrum 48 i nieco bardziej niezawodny ZX Spectrum + to klasyczna „trumna”. Pójdą na niej wszystkie programy, lecz liczyć się należy z zakupem interface’ów do np. joysticków oraz wysoką awaryjnością (szczególnie klawiatury) ZX Spectrum 48.

Gdy kupliśmy

Sam komputer to nie wszystko. Aby go uruchomić należy posiadać zasilacz generujący napięcie stałe niestabilizowane 9 V (W przypadku TIMEXa 10 V) przy poborze prądu 1,4 A – podłączamy go do gniazdka na obudowie komputera oznaczonego symbolem 9 V DC oraz kabel antenowy: z jednej strony wtyczka antenowa do TV, z drugiej wtyk Chinch do gniazdka TV. Jest to zestaw elementarny pozwalający uruchomić komputer i korzystać z klawiatury. Aby wczytać jakiś program należy zaopatrzyć się w magnetofon (może być szpulowy, najlepiej z licznikiem), który podłączamy do gniazdka oznaczonego jako EAR. I tu może się pojawić problem. O ile wejście EAR ma postać małego jacka, o tyle wyjście słuchawkowe lub kolumnowe w magnetofonie może mieć jeden z czterech typów: mały jack, duży jack, złącze głośnikowe i złącze słuchawkowe. Najlepszym rozwiązaniem jest zakup przelotki (złącze słuchawkowe/głośnikowe – jack), a następnie połączenie ich kabelkiem zaopatrzonym w obu stron dwoma męskimi jackami. Jeśli kto chce może też pobawić się w lutowanie, ale wtedy trzeba trochę poeksperymentować. I ostatnia uwaga: najpierw należy spróbować podłączyć komputer do wyjścia słuchawkowego, a dopiero później, w przypadku słabego sygnału, do głośnikowego. W przypadku magnetofonu o zbyt wielkiej mocy może dojść do uszkodzenia komputera.
Można też pokusić się o kupno stacji dysków (nie działa poniżej 48 KB RAMu) – godna polecenia jest FDD 3000 Timex występująca w wielu odmianach i kolorach, z których optymalną wersją wydaje się być stacja na dyskietki 5,25 cala.
Po podłączeniu i uruchomieniu całego zestawu powinniśmy zobaczyć na ekranie:

```
© 1982 Sinclair Research Ltd.
```

oznacza to, że komputer jest gotowy do pracy, a więc można mu zrobić małe trzy testy. Aby sprawdzić, czy wszystkie klawisze działają poprawnie wpisujemy:

```
10 PAUSE 0 : PRINT INKEY$ : GOTO 10
```

i uruchamiany przez instrukcję RUN. Na ekranie powinna się pojawić taka sama litera lub cyfra jak na klawiszu.
Dźwięk sprawdzamy pisząc:

```
BEEP 1,1
```

i głośniczek powinien wydać nutkę. Test trzeci dotyczy obrazu:

`BORDER n` lub `PAPER n`

gdzie n to numer koloru z przedziału 0 do 7, natomiast BORDER to ramka ekranu, a PAPER to kolor tła.

Software

Jeżeli mamy jakieś stare kasety (lub dyskietki) z oprogramowaniem to dobrze, ale jeżeli dostaliśmy sam hardware należy nagrać sobie soft samemu.
Podstawowym miejscem, z którego można pobrać pliki z programami jest www.worldofspectrum.org – w dziale ARCHIVE znajdują się najprawdopodobniej wszystkie gry i programy użytkowe jakie zostały napisane na Spectrum i które można legalnie kopiować. Serwis ten zawiera też pokaźną dokumentację, emulatory i jest chyba najlepszą witryną poświęconą tej tematyce.
Ważną rzeczą jest format pliku, jaki pobraliśmy. TAP, TZX, LTP, ZXS to odzwierciedlenie zapisu taśmy i w dość prosty sposób umożliwia transfer zawartości pliku z komputera na kasetę. Grupa druga to, tzw. snapshot files, czyli obraz pamięci Spectrum. Są to pliki z rozszerzeniem SLT, SNA, Z80 i przy nagrywaniu ich na taśmę trzeba się trochę pomęczyć. Oprócz w/w istnieją również inne: pliki dyskowe czy też pliki poszczególnych emulatorów, jednakże nie mają teraz one znaczenia. Potrzebne będą jeszcze programy do transferu komputer – magnetofon: Taper, HypraLoader i PlayTZX, kabelek łączący magnetofon z portem równoległym i możemy nagrywać kasetę. Dokładny opis powyższych czynności znajduje się w dokumentacji w/w programów.



Skąd informacje?

Podstawowa i obowiązkowa lektura posiadaczy trumienki to **K. Kuryłowicz, D. Madej, K. Masarek, *Przewodnik po ZX Spectrum*, Wydawnictwo Komunikacji i Łączności, Warszawa 1987** – zawiera wiele informacji o podłączeniu, uruchomieniu i użytkowaniu Spectrum, można tam znaleźć ponadto kurs BASICa i asemblera. Uzupełnieniem jej jest **R. Wacławek, *Mój mikrokomputer ZX Spectrum*, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1987** – dotyczy przede wszystkim BASICa, a więc systemu operacyjnego i napisana jest bardzo przystępnym i zrozumiałym językiem. Pozycja trzecia to **E. Czyżo, W. Zawadowski, *Pierwsze kontakty z mikrokomputerem ZX Spectrum*, Wydawnictwa Szkolne i pedagogiczne, Warszawa 1987** – niestety książeczka ta opisuje jedynie bardzo elementarne sprawy związane z uruchomieniem i użytkowaniem komputera.
Oczywiście te trzy pozycje to nie wszystko, istnieją publikacje poświęcone poszczególnym częściom komputera, n.p. procesora Zilog Z80, lub aspektom jego używania, n.p. system CP/M. Jednak największą bazą informacji o Spectrum jest wspomniany wyżej serwis **www.worldofspectrum.org**, który oferuje m. in. elektroniczną wersję oficjalnego podręcznika języka BASIC.
Ponadto trzy polskie strony traktujące o Spectrum:

http://www.spectrum.8bit.pl/
http://republika.pl/machuraj/
http://www.phys.uni.torun.pl/~jacek/zx/index.html

Adam Kamilewicz

POKE poczta

No z uwagi na „trochę" dłuższy cykl produkcyjny trzeciego numeru, uzbierało się sporo korespondencji. Tu wybraliśmy te listy, które uważaliśmy za najciekawsze (obawiam się, że listy „wazeliniarskie" nie będą publikowane).

witam redakcje :] mam male pytanko, kiedys napisalem poradnik do Diggera i Golden axe, i jestem ciekaw czy moglibyscie to kiedys wykorzystac? jezeli chcecie mogbym dopisac recenzje, ale tym chyba wy sie zajmujecie :P, a tak miedzy nami to ja bym wolal zeby bylo opisywanych wiecej gier na PC, taki Titus the Fox na PC wspominam bardzo przyjemnie, a na GBC nie gralem i w waszym pismie dowiaduje sie ze gra jest do bani :P
P.S. baardzo mnie ciekawi dzial \"Jest technicznie\", moze mogli byscie napisac jak uruchomic dosa w ME ? :]
PS2. tak przy okazji, kiedy bedzie POKE #3?

Adi

My też witamy.
Oczywiście materiały z chęcią przyjmiemy, choć nie obiecujemy że z nich skorzystamy. Jeżeli uznamy że są dobre, to najprawdopodobniej pojawią się w następnym numerze po ich otrzymaniu (tylko prośba do ew. darczyńców nie przesyłajcie materiałów bez uprzedzenia). Jeżeli chodzi o Titusa The Fox, to istotnie – wersja na GBC jest do bani. Nie twierdziłem jednak, że w ogóle gra taka jest. Po prostu Titusowi konwersja się nie udała. Co do dosa w ME to postaramy się coś z tym zrobić, niestety nie znam nikogo kto używałby tego systemu operacyjnego.

...
Jak rozumiem tyczy sie to oryginalnej wersji Quaka? To po co w artykule sa screeny z glquaka. Kochani z tych obrazkow nie wyziera rozdzielczosc 320x240 czy 640x480, tylko podrasowany glqake w rozdzielczosci 1024x768, ni jak sie to ma do tekstu, bo nawet przeciwnicy i tekstury wygladaja przyzwoicie. Mozna wiec odniesc wrazenie, ze sie autor czepia, choc przeciez w cytowanym, tekscie nie klamie. Po to jest konwersja na glquaka, aby pewne niedogodnosci pierwowzoru usunac. To ze screeny sa z gl'a widac wyrazniej przy recenzjach mission packow.

Zacznijmy od tego, że najpierw tekst brzmiał ciut inaczej a mianowicie chodziło o wprowadzenie pierwszych akceleratorów „jak Voodoo". Ale nawet bez tego zdanie nie mija się z prawdą. Granie bez akceleratora, nawet dziś w rozdzielczości powyżej 640x480 to trochę szaleństwo (mówię o trybie software), a przecież akceleratory działały tylko w trybie hardware'owym (czyli glquake, czy wcześniejszym Vquake). Natomiast pragnę zwrócić uwagę na słowo „pozwoliło". Wprowadzenie akceleratorów i pojawienie się glquake'a istotnie pozwoliło, na podniesienie rozdzielczości do 640x480, bo więcej się nie dało. Nigdzie jednak nie napisałem, że na tych nieszczęsnych 640 się technika zatrzymała. I nie miałem zamiaru się czepiać, tzn. może i miałem bo była to gra o astronomicznych wymaganiach, kiedy gry o podobnej grafice zadowalały się niższymi wymaganiami (Chasm czy Terminator chociażby). Mimo wszystko chodziło mi bardziej o przedstawienie historii.

Witam.
Wlasnie obilo mi sie o uszy , ze od jakiegos czasu wydawane jest pismo POKE traktujace o starych grach i czym predzej sciagnalem oba .pdf. Czytam sobie recenzje gierek, przy World Karate az mi sie lezka w oku zakrecila, i widze, ze naprawde ciekawe pismo sie zapowiada. Niestety ten calkiem mily obraz
zostal zagluszony po raz pierwszy, recenzja gry Diablo, a po raz drugi poradnikiem do niej. Oba teksty ukazuja wysoce zaawansowana niewiedze autora o tym tytule i wprost roja sie od roznego rodzaju bledow i niedomowien calkowiecie zniechecajac do jakze interesujacej, pasjonujacej i wciagajacej gry jaka jest Diablo (hmm czyzbym byl jej zagorzalym fanem?).

Mortim

Jako autor ww. recenzji i poradnika kajam się i błagam o wybaczenie. Niestety recenzja jako dzieło wysoce subiektywne, opisuje tylko moje wrażenia z gry w Diablo. I wg mnie ta gra jest i zawsze była po prostu nudna. Co do poradnika, to oczywiście wiele z tego zostało wycięte z ostatecznej wersji, tak by zachować minimalne proporcje normalności (tzn. żeby poradnik był dodatkiem do pisma, a nie odwrotnie) i dlatego mogły wkraść się tam jakieś niedomówienia. Niestety praca w takiej ilości tabelek mogła pociągnąć również za sobą zwiększone prawdopodobieństwo popełnienia błędu w przepisywaniu w odpowiednią komórkę.
Z chęcią bym się bardziej ustosunkował do konkretnych błędów, ale niestety w liście nie było żadnych przykładów.

Barbarian był także na Atari XL/XE (sam grałem), Alley Cat był także na C64 (i chyba na innych też). (...) BTW: mam problem. Ostała mi się stara dyskietka do Atari, na której są moje muzyczki w CMC. Czy mielibyście możliwość odczytania jej na PC (podobno można było jakoś to zrobić)...

Andy

Platforma przy recenzji ma służyć tylko poinformowaniu wg jakiej wersji gra była recenzonowana. Czasami zdarza się, że dana gra nieco różni się na poszczególnych komputerach czy konsolach. Barbarian na Atari jest niestety niezbyt udaną zżynką w wydaniu LK Avalon i jest w porównaniu do wersji oryginalnej po prostu słaba.
Jeżeli faktycznie istnieje możliwość odczytania takich plików z poziomu PC, to najpewniej będą znali takie rozwiązanie osoby z grupy dyskusyjnej pl.comp.sys.atari. Naprawdę polecam tam zapytać.

Sakery dajcie lepsze gry OK!!!!!!

[brak podpisu :(]

Sakery? Poziom umysłowy polskiego młodego pokolenia coraz bardziej. Szkoda, że autor tego listu za bardzo się śpieszył, żeby powiedzieć co to te lepsze gry. Bo znowu wyjdziemy na sakerów.

Z frontu...

W pierwszym numerze POKE napisałem, że nasze pismo różni się tym od innych, że nie ma w nim zapowiedzi i nowości. Kilka miesięcy później to stwierdzenie jest już nieaktualne, bo oto nowy dział w ramach pisma – Z Frontu. To czy dział będzie się pojawiał regularnie zależy w głównej mierze od tego ile ciekawych wiadomości pojawi się w ciągu miesiąca.

„Coś pan, nie jestem rolnikiem...”

Mimo wszystko wygląda na to, że Infogrames postanowiło przerzucić się na rolnictwo, bo tuż przed tegorocznymi targami E3 zmieniło nazwę na Atari. Już wcześniej wszystkie gry wydawane przez ta firmę (min. Unreal 2, Neverwinter Nights) były opatrzone znaczkiem Atari. Przypomijmy, że prawa do znaku towarowego Infogrames kupiła w 2000 roku od Hasbro (razem z inwentarzem, a także prawami do gier Microprose).

Gry 4 free

Firma Rockstar udostępniła za całkowita darmochę pełną wersję GTA. Gra została nieco dopieszczona, tak żeby dobrze działała z nowymi Windowsami. Grę można ściągnąć ze strony firmy.
Revolution Software (twórcy min. Broken Sword i Beneath A Steel Sky), udostępniła za to swoją przygodówkę pod tytułem Lure of the Temptress. Polskie firmy nie pozostały w tyle i tak firma Mirage na swojej stronie udostępniła gry z małego Atari, Amigi i PC (przynajmniej te starsze). Niestety, część z nich nie posiada zniesionych zabezpieczeń antypirackich.
Podobną inicjatywę rozpoczęło LK Avalon, które jednak na dzień dzisiejszy udostępniło jedną starą grę na PC – Sołtysa.

Djuk u źródła

Firma 3D Realms, twórcy słynnego Duke Nukem 3D, wypuścili źródła do ich ostatniego FPSa. Dzięki temu zabiegowi wreszcie będzie można bezproblemowo grać w grę pod Windowsami XP, czy pod Linuxem. Pierwsze porty już się pojawiły. Radzimy odwiedzić forum na stronie 3DRealms.

Quest Deluxe

Jakiś czas temu grupa pod nazwą Tierra Entertainment wypuściła King's Quest Remake. Teraz doszedł King's Quest 2, również w wersji odświeżonej (także o głosy lektorów). Standardowo grę można znaleźć na stronie twórców (http://www.tierraentertainment.com).

Natomiast Space Quest doczekał się kolejnej fanowskiej gry – Space Quest 0: Replicated. Gra wykorzystuje interfejs AGI (czyli komendy wpisywane z klawiatury), a do ściągnięcia jest ze strony Roger Wilco's Virtual Broomcloset (http://wiw.org/~jess).

Z krajowego poletka

Firma Cenega w swojej serii Kolekcja Klasyki Komputerowej 2003, wydała 3 starsze pozycje godne uwagi. Są to Cannon Fodder 2, Conspiracy (czyli cdromowa wersja KGB) oraz Lost Eden.

Jeszcze więcej gier za darmo i coś więcej

Od wersji 0.5 programu SCUMM VM można za jego pomocą grać w świetną grę przygodową Revolution Software - Beneath a Steel Sky (zaś w wersji 0.6 można będzie grać także w Broken Sword 2). Co więcej firma Revolution postanowiła udostępnić ww. grę za darmo zarówno w wersji dyskietkowej jak i cd. A wszystko do ściągnięcia ze stron projektu SCUMMVM (www.scummvm.org)

POKE poczta

Wasza stronka jest cool wreszcie ktoś się tym zajął. Ale przejde do rzeczy czy nie zastanawialiście się nad tym żeby wypalać CD z tymi grami i sprzedawać je wysyłkowo i drukować wasze pisemka. Ja się mogę tym zająć. Odpiszcie

Tomih

Nagrywać gry na cd z tymi grami co je opisujemy? Może cię rozczarujemy, ale ostatnim sposobem na zarobienie pieniędzy będzie sprzedaż kradzionych gier (nawet sprzedaż tzw. Abandonware, to wciąż kradzież). Nie mamy nic przeciwko serwisom takim jak Staregry.pl, które również udostępniają wszystkie swoje gry do ściągnięcia, ale nie tolerujemy chamskiej sprzedaży starych gier. Dlatego może dla ciebie byłoby lepiej, gdybyśmy nie odpisali. O drukowaniu POKE myśleliśmy, z tym że cena jednostkowa byłaby za wysoka, dlatego kwestię tego pozostawiamy czytelnikom. Co innego, gdy czytających będzie, powiedzmy 10000 osób (ech marzenia).

zlozyc doniesienie do prokuratury o naruszenie ustawy o zamowieniach publicznych!!! W artykule „TOP 10 ... gier na male Atari” naruszony zapis o preferencjach krajowych! Koledzy zaczeli od samych zagranicznych gier. Nie powiem Boulder Dash - mniam, Montezuma's Revange mniam-mniam, Zybex mniam, inne tez. Ale brak mi tu LK Avalonu i ROBBO, lub Seksmisji (A.D. 2044) oraz innych. Mam nadzieje, ze sie pojawia. ;-)

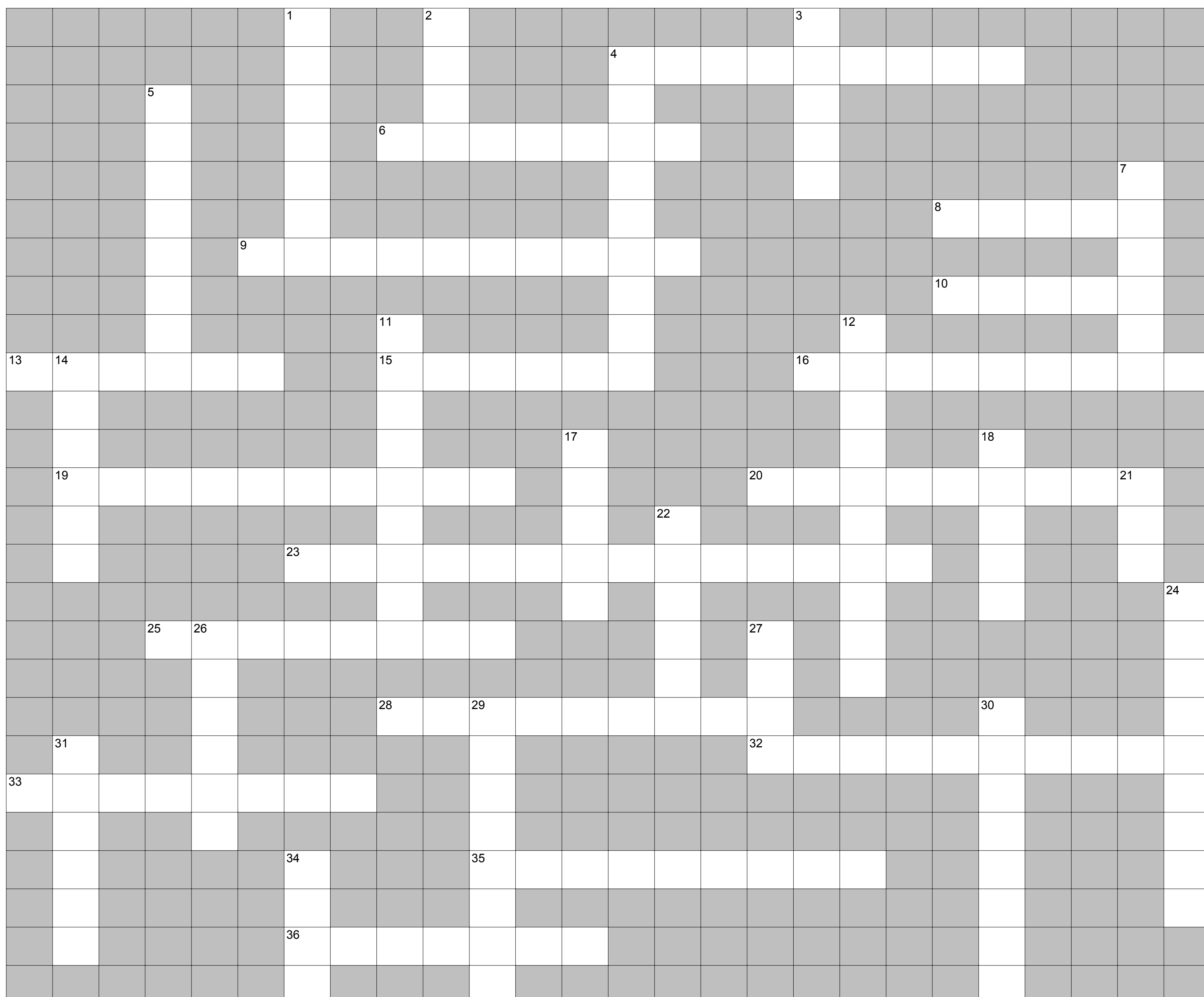
Golem_XIV vel Ksiegowy aka Robbo_XL

No cóż, istotnie brak Robbo jest tu poważną stratą, ale nie oszukujmy się wielu dobrych gier brakuje, bo to miał być Top 10. Trudno mi wskazać grę, którą miałbym wyrzucić z tego rankingu i wrzucić zamiast tego Robbo. Zdecydowanie lepsze szanse ma Robbo w rankingu polskich gier.

Poszukuję gry „Formula 1 Grand Prix 2”. Liczę na pomoc. Z góry dziękuję.

Pablo.

Takich maili prosimy nie przysyłać, bo zostaną zignorowane.



Pionowo

1. Toczyłeś tam ostatnią bitwę w UFO:EU
2. Al, twórca Larrego
3. Najpopularniejsza gra Microsoftu
4. Imię głównego bohatera King's Quest 6
5. Jak nazywa się główny przeciwnik w Ultimach 7-9
7. Technologia użyta w Commanche
11. Rządzi nią Lord British
12. Pierwsza gra Interplay
14. Spływałeś w niej rzeką na oponie
17. Miała podtytuł Beyond Heretic
18. Nazwisko genialnego dziecka - bohatera platformówki id Software
21. Przygodówka oparta na pomyśle Spielberga
22. Szachy + zręcznościówka = ?
24. W tym mieście dzieje się akcja Eye of the Beholder
26. Zanim założył id Software, J. Romero pracował w tej firmie
27. Najlepiej sprzedająca się gra przygodowa
29. Tak miał na imię bohater Boulder Dasha
30. bohaterka Day of the Tentacle
31. Spadające klocki
34. Dziś tak nazywa się firma, która zrobiła Knight Lore

Poziomo

4. Gra nazywana Ultimą 0
6. Stworzył takie gry jak Karateka i Prince of Persia
8. Twórcy min. Puzzle Bobble i Bust-A-Move
9. Jeden z pierwszych symulatorów czołgu
10. Wstrząs
13. Inna wersja 4D World Racing
15. W tej grze wystąpił Christopher Walken
16. Jedna z gier FPS opartych o silnik Build
19. Przydomek drugiej części Elder Scrolls
20. „Przodek" Fallouta
23. Jeden z RPGów SSI
25. Do tego gangu należał Ben - bohater Full Throttle
28. RPG dziejący się w średniowiecznej Europie
32. Gra FPS rozgrywająca się w świecie Jurassic Park
33. W tej grze logicznej musiałeś doprowadzić małe zwierzątka do wyjścia
35. Mylnie brany za drugą część Another World
36. Twórcy Wing Commandera to bracia...